

#07
ENERO 2013 I www.retromaniac.es
RETRO MANIAC
old school - classic games - indiezone
ystems - móviles - ¡tiene pinta retro!
200
PÁGINAS REPLETAS DEL MEJOR RETRO!
MALDITA CASTILLA
EL GHOULS'N GHOSTS CASTIZO DE LOCOMALITO IRRUMPE EN LA ESCENA CON SU MARCADO CARACTER ARCADE. ¡POR DIOS Y CASTILLA!
DESTACADOS
HOMEBREW 7800
BREAKOUT
RECREATIVAS
SANDBOX
STREET FIGHTER
KNIGHTMARE ZX
RETRO ESTRATEGIA
VILLE MÖNKKÖNEN
NIGORO Y LA MULANA
ARCADE GAME STUDIO
PC FÚTBOL
Prince of Persia (PC) • Ulises (Spectrum) • Snake&Snake (Sharp MZ-700) • Darkseed (PC) • EVO (Super Nintendo)
Wolverine (NES) • Under a Killing Moon (PC) • Rocket Knight (Megadrive) • Waxworks (PC) • Castlevania 2 (GameBoy)

Esta revista es gratuita. Por favor, descárgala desde: **www.retromaniac.es l** This magazine is free. Please, download it from this link: **www.retromaniac.es l** Esta revista es gratuita. Por favor, descárgala desde: **www.retromaniac.es l** This magazine is free. Please, download itav



Street Fighter

Randis Albion
www.hd-fortress.com

¡BIENVENIDOS!



¡Hola! Ya está aquí, el primer número 'post-crowdfunding', una nueva era para RetroManiac si lo queréis poner de esa manera. En verano hicimos realidad lo que para muchos era un sueño cuando comenzamos en 2010 a publicar este divertimento en que se ha convertido la revista. Gracias a todos vosotros, los que participasteis en la campaña de aportaciones, y los que nos echasteis una mano informando sobre la misma, pudimos llevar el número 6 de RetroManiac hasta la imprenta y sacar un buen 'tocho' de 200 páginas para disfrute y regocijo de vosotros, y por supuesto, nosotros mismos. Es justo decir que sin vuestra ayuda hubiera sido imposible, no había manera de adelantar la inversión necesaria para costear un trabajo de este tipo, así que de parte de todo el equipo de RetroManiac: ¡Gracias a todos! Fruto de esto son unas páginas que encontraréis en la sección 'Retromaniacos' y que seguro que os gustan: las fotos con vuestra revista impresa, y las entrevistas a Manu Sagra y Adol3, las personas que hicieron las mayores aportaciones a la campaña. Esperamos que el resultado os haya gustado y que sigamos igual en futuros números de la revista, el primero de ellos, este que estás leyendo ahora mismo. La séptima entrega de RetroManiac (octava si contamos aquel lejano número cero) viene con muchísimas novedades bajo el brazo. En primer lugar las ligeras modificaciones en el diseño. Hemos seguido algunos de vuestros consejos aligerando secciones y tratando de que otras fueran más inteligibles. Hay mucho margen de mejora pero esperamos haber cumplido por el momento. En segundo lugar son la gran cantidad de colaboraciones que encontraréis. Amigos como Delac, Ze[h]n o Metodologic aparecen en estas páginas junto a un buen puñado de artículos firmados por lectores como vosotros que se han animado a escribirnos interesados en aparecer en la revista. Sois todos geniales por tenernos en cuenta y un ejemplo a seguir para cualquiera que quiera colaborar con nosotros. ¡Escribidnos!

Por otro lado encontraréis una sección indie repleta de contenidos con el análisis de Maldita Castilla (nuestra portada) de Locomalito como estrella, reportajes interesantes, entrevistas, comentarios de juegos retro, noticias, concursos con la gente de Emere y Tequila Works, análisis de juegos actuales que os podrían interesar, y sobre todo el cariño y el respeto a los videojuegos que todo el equipo de colaboradores de RetroManiac profesa hacia los videojuegos.

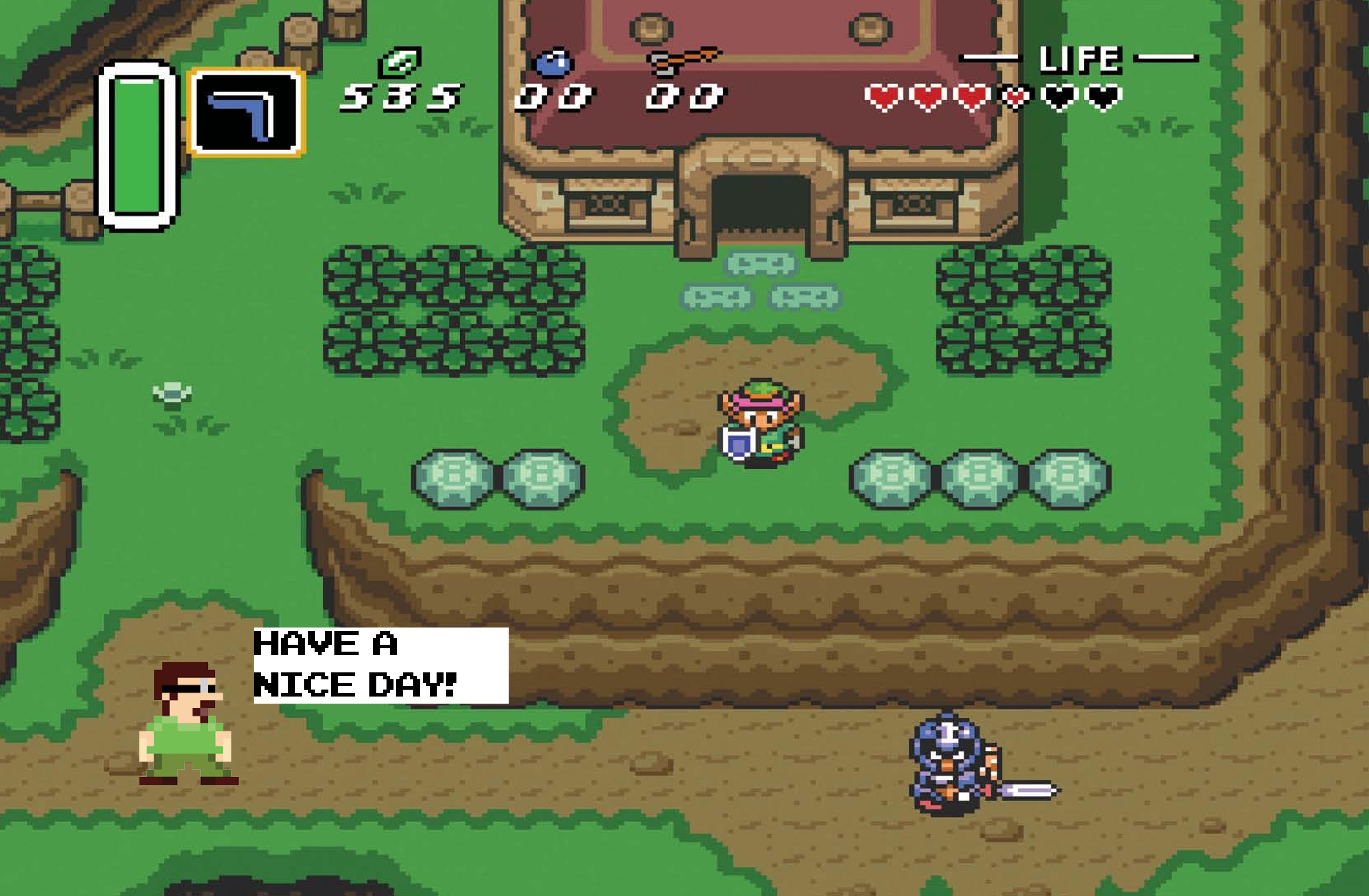
¡Ojalá que disfrutéis leyendo este número, y como siempre muchas gracias por vuestra paciencia!

David

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar sugerencias a través de nuestro e-mail: **retromaniac.magazine@gmail.com**

 Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.

 http://twitter.com/RetromaniacMag


535
00
00
LIFE
HAVE A NICE DAY!

CONTENIDOS



www.retromaniac.es

número 7 I Las viejas glorias nunca mueren



102 Diez arcades olvidados. Junto a los títulos más destacables de los recreativos había otras máquinas recreativas que no concitaban gran atención y que, sin embargo, tenían en sus circuitos una calidad jugable fuera de toda duda. Revisamos algunos de estos juegos que puede que te sorprendan.



100 King of Fighters
La eterna saga de lucha 'one vs one' de SNK bien merece un exhaustivo repaso.



52 La escena homebrew en Atari 7800
Una de las consolas más veteranas y olvidadas del movimiento retro vive una segunda juventud.



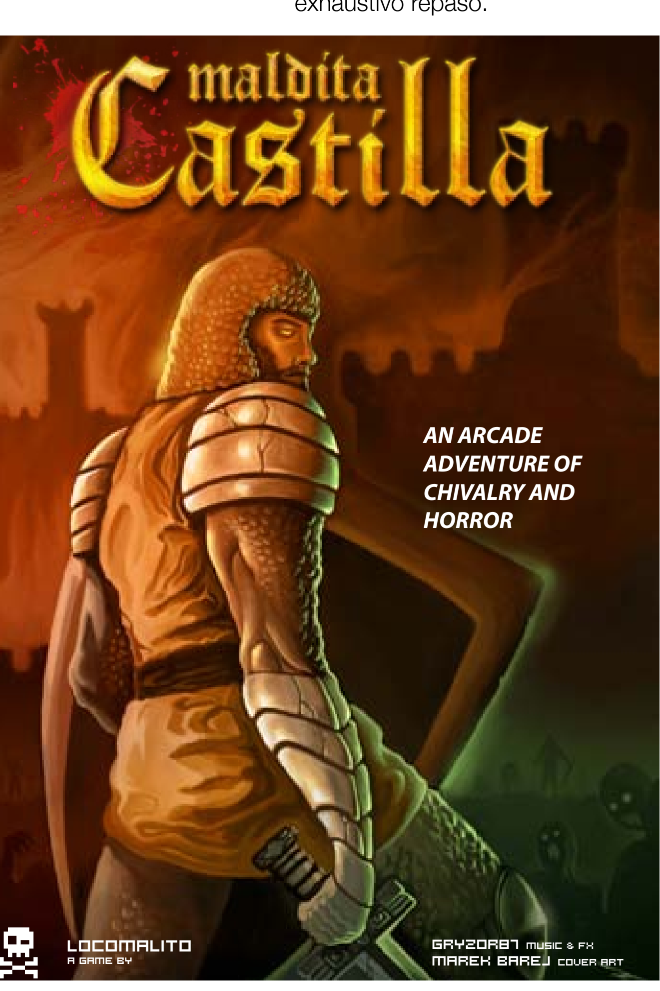
116 Aniversario Street Fighter
Celebramos a lo grande los 25 años de una saga mítica. ¿Cuál es tu personaje favorito?



128 La Fuga de Deponia
A las aventuras gráficas todavía les queda mucho por decir. FX nos trae una de las mejores del pasado año 2012.



156 Retrodossier. PC Fútbol.
Repasamos una de las series de gestión futbolística con más solera.



174 Maldita Castilla
El último juego de Locomalito es una oda a los arcades de los 80.

PRESS START

RETROMANIACOS

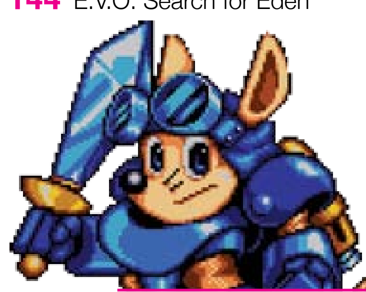
ZAPPING

PREVIEWS

REVIEWS

1UP!

LOADING



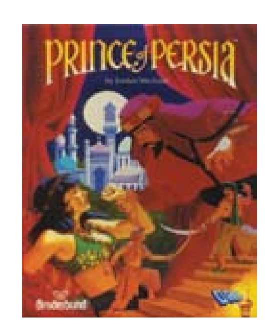
REPORTAJES

ZONA INDIE

FIJOS

Prince of Persia

El 'príncipe' de los videojuegos. En muy poco tiempo la popularidad de 'Prince Of Persia' subió como la espuma y todos los poseedores de un PC querían su copia del juego. Lo que consiguió fue un hito y por méritos propios se convirtió en el abanderado de toda una época.



SISTEMA: PC
AÑO: 1990
GÉNERO: Plataformas/Aventura
PROGRAMACIÓN: Broderbund
PUNTUACIÓN: *****

Jordan Mechner creó un videojuego que sentó precedente. A partir del año 1989 en la primera versión que se conoce de éste videojuego para el ordenador Apple II, surgió el gran estandarte de los títulos de plataformas de la nueva era. Nada de lo que viniera después, salvo excepciones como el increíblemente bien manufacturado 'Flashback', poseería la originalidad y la frescura de un arcade como 'Prince Of Persia'.

Tocado por los dioses del Olimpo, 'Prince Of Persia' hacía gala de lo mejor del género. Mostraba un movimiento de personaje envidiable, una estructura de niveles que hacía palidecer a cualquier otro título de la competencia y, rizando el rizo, una historia que se convirtió en esencial.

El universo de posibilidades que se abría ante el nuevo panorama del PC, desligado por fin de las tediosas tareas de oficina, encendía la imaginación de todos los poseedores de una copia original de 'Prince Of Persia'. El juego era un compendio de virtudes. Por un lado, los gráficos VGA de los que hacía gala estaban muy cuidados y, aunque los fondos de los escenarios estaban compuestos por un color negro que lo inundaba todo, las diferentes plataformas del palacio del visir Jaffar (el que nos mantenía encerrados), eran una auténtica delicia. Lo mismo podría decirse de la música y el sonido, que gracias a la ayuda de las tarjetas AdLib que tanto proliferaron por aquella época, nos envolvían en una banda sonora de cine en la propia estancia donde teníamos ubicado el PC de turno. Idéntico resultado para los sonidos de las pisadas, los espadazos, cuando bebíamos de la pócima de vida o los contundentes estruendos que salían de las trampas de pinchos en el suelo, así como aquellas vallas metálicas que nos cortaban el paso en muchas ocasiones.

Mención especial para el movimiento del protagonista de ésta obra maestra del videojuego. El autor filmó a su hermano menor saltando y corriendo en el jardín de su casa para (mediante *roto-digitalización*) poder incluir todo ese despliegue de actuaciones en mitad de los calabozos y estancias del palacio que nos mantenía privados de libertad.

'Prince Of Persia' se convirtió en el videojuego más innovador de su tiempo, dejando muy atrás a otras magníficas obras contemporáneas. Repleto de niveles y trampas por doquier, la aventura era un auténtico desafío para el jugador, quien tenía que terminar la aventura en un tiempo determinado y sólo si rescatábamos a la princesa, terminaríamos completamente nuestro periplo.

Aventuras tan absorbentes y tan bien perpetradas como el primer 'Prince Of Persia' han podido verse a lo largo de los años, pero esta fue la primera en su género, y eso es un privilegio que ya no se lo arrebatará nada ni nadie.

Por: Sebastián Tito

Entrevistamos a Andrés Samudio

A principios de diciembre tuvimos la oportunidad de compartir una deliciosa entrevista con Andrés sobre la preparación de su novela inspirada en la mítica 'La Aventura Original'



Producto de su imaginación. Durante todos estos años Andrés demostró poseer una imaginación prodigiosa que daba rienda suelta a las criaturas que pululaban en sus relatos e historias. En la imagen un sonriente Andrés acompañado de algunas de sus invenciones, incluido el personaje de 'El Viejo Archivero', de cara a promocionar su novela.

Hace ya más de 25 años Andrés Samudio, pediatra y antropólogo, decidió dar el salto también al software lúdico tras su estancia en Estados Unidos. Con la colaboración de Dinamic y con una enorme ilusión, Andrés difundió en nuestro país el género de las aventuras hasta convertirlo en una verdadera referencia. Fundó y dirigió Aventuras AD, participó en MicroHobby con su propia sección y se encargó de la traducción de la versión española del PAWS (The Professional Adventure Writing System), dejando en fin un poso que sobre prácticamente todos nosotros ha influido de una manera u otra. Ahora, y movido por cientos de peticiones de seguidores y el resurgimiento de un movimiento retro imparable, Andrés ha decidido publicar una novela inspirada en 'La Aventura Original' en recuerdo a aquel juego del 89 que supuso el inicio de una videografía repleta de éxitos intemporales.

Pero la novela, que cuenta con más de 300 páginas y que estará disponible a principios de 2013, necesitó de nuestro apoyo para que se convirtiera en una realidad palpable. Las editoriales le han dado la espalda a Andrés y nuestro protagonista optó por iniciar en noviembre del año pasado una campaña de crowdfunding a través de la plataforma Verkami. Unos días antes de que terminara con éxito dicha campaña, hablamos con Andrés sobre esta iniciativa y su pasado en una distendida entrevista que ha tenido a bien contestarnos aprovechando una fría pero soleada mañana de domingo.

Hola Andrés, en primer lugar muchas gracias por contestar a nuestras preguntas. Nos gustaría que, aunque la mayoría te conocemos, hicieras una pequeña presentación de quien es Andrés Samudio, sobre todo para los más jóvenes que nos leen.

Me dedico a la medicina, para ser exactos a la pediatría. Pero hace 25 años, después de haber jugado algunas de las primeras aventuras inglesas, decidí hacer una propia. El tema escogido para iniciarme, quizá influido por mis estudios sobre la América Precolombina fue "Diosa de Cozumel". La inicié con el parser Quill en 1986 con el sello de DreamSoft. Y luego, ya más seguro de mi mismo, la terminé con el PAW (Proffesional Adventure Writer) en 1987 con el sello de Samusoft.

Envié mi modesta aventura a Dinamic y cuál fue mi sorpresa cuando, en vez de un rechazo o una aceptación, los hermanos Ruiz me invitaron a Madrid para ayudarme a montar mi propia empresa de producción de aventuras. Así, con su ayuda, se constituyó Aventuras AD donde hicimos 'La Aventura Original' (1989), basada en el mundo de Tolkien y que ha servido de base para el libro ilustrado del mismo título;



Cuanto tiempo ha pasado... A la izquierda Andrés 'posa' con parte de su equipo en una foto de los 80, y debajo la portada del libro que verá la luz en 2013.



'Supervivencia, el Firfurcio' (1988); El Jabato (1989); 'La Aventura Espacial' (1990); La Trilogía de Ci-U-Tahn que consta de 'Diosa de Cozumel', producida en 1987 pero pasada al PAW en 1990; 'Los Templos Sagrados. (1991) y 'Chichen Itzá' (1992).

Además de los textos para Atari ST de El Quijote y Carvalho (los pájaros de Bangkok). También por esa época inicié mis colaboraciones durante cuatro años en varias revistas del mundillo. Luego vino la época de decadencia con la aparición de las consolas y de grandes compañías que hacían maravillosas producciones y volví a dedicarme a mis niños.

Tras bastantes años desconectado de la escena, Andrés y 'El Viejo Archivero' vuelven con más fuerza que nunca gracias al anuncio de la publicación de la novela. ¿Eres consciente del interés que ha suscitado entre la comunidad más o menos retro? Mucha gente se acuerda de ti y de la influencia que han tenido tus juegos sobre nuestra imaginación por ejemplo. Ahí está la comunidad del Club de Aventuras, los nuevos juegos conversacionales online, etc.

El interés de la comunidad retro siempre ha estado ahí, sobre todo por la influencia del fabuloso CAAD y su WikiCAAD que ha mantenido viva la llama. Solo que últimamente, con la revigorización de la "movida retro", ese apoyo se ha hecho notar más y también con la difusión de las redes sociales he tenido un contacto más cercano a mucha gente que estaba interesada por esos juegos y que han resultado ser grandes creadores.

Ese fabuloso entusiasmo se me ha contagiado, esos recuerdo he de confesar que me han llegado muy dentro y he empezado otra vez a compartir experiencias con todos ellos.

Al final te has tenido que decidir por una campaña de crowdfunding para poder sacar el libro a la luz, según leemos debido a las reticencias de las editoriales que consultase para comercializarlo ilustrado. ¿Nos puedes contar algo al respecto? ¿Cuánto tiempo llevabas tratando publicarla?

El libro lo terminé hace poco más de un año y lo envié a varias editoriales. En general los comentarios fueron positivos, pero siempre me decían que el mercado no estaba preparado para el tipo de novela ilustrada. Me ofrecían porcentajes alucinantes por miserables, tiradas mínimas y contratos que me vinculaban a ellas por más de tres años. Siempre con la excusa de que las novelas ilustradas no se vendían bien en España. Al final, aconsejado por varias personas que habían utilizado el crowdfunding para sacar sus obras, decidí probar y mira por donde la cosa ha funcionado,a la fecha ya hemos sobrepasado los 4.000 euros y tengo prometidas muchas más aportaciones a principios de mes.

Hablando de las ilustraciones. Somos unos enamorados de los libros de fantasía, y siempre han resultado muy inspiradoras para completar la lectura. Además, en tu caso parece ser una especie de símil con la filosofía de una aventura conversacional que mezclaba dibujos con texto.

¿Cómo resultó la relación con Manuel Millán? ¿Os conocíais de antes?

No nos conocíamos, pero un amigo común me habló de él. Viajé hasta Sanlúcar para entrevistarnos y me encontré con un fantástico grupo de aficionados y entusiastas de las aventuras, el grupo Alfa al que tengo ya el orgullo de pertenecer. Mi relación con Manolo (Ubik, como él gusta que lo llamen en su faceta de ilustrador) no ha podido ser más cordial. Resulta que ha jugado casi todas mis aventuras y está muy "empapado" del ambiente y de mi forma de escribir. Persona muy callada y tranquila, es un gran dibujante y domina casi todas las técnicas. Desde el primer momento aceptó colaborar en el libro sin ninguna exigencia, cosa que siempre le agradeceré porque no sabíamos cómo iba a salir el proyecto. A mí particularmente me encanta su forma de leer o escuchar un texto y luego crear el dibujo que se adapta a la perfección.

Háblanos por favor un poco de la historia del libro, sus influencias con respecto a 'La Aventura Original', lo que podrán encontrarse los lectores, las conexiones entre las historias… ¿Qué les dirías a los que aún no se han decidido a apoyarte para que terminen por aportar algo?

Aunque basado principalmente en la Aventura Original, el libro tiene muchas variaciones del guión y varias líneas de desarrollo diferente. Se han trabajado mucho más los escenarios, se han añadido nuevos personajes y sucesos. También ofrece, ¡por fin! una explicación de muchos de los extraños acertijos y paradojas que aparecían tanto el

Valle Encantado como la Gran Caverna. Como adelanto, decir que en vez de un solitario aventurero, se trata ahora de una pareja, chico y chica. Esto anima mucho el ambiente por los diálogos, diferentes puntos de vista y le da una mayor amplitud al desarrollo.

A los que aún no se han decidido les diría que La Gran Caverna tiene más de 200 páginas de texto y nuestro Ubik la ha decorado con más de 100 cuidadas ilustraciones de diferentes tamaños. También que tengan en cuenta que, ya sin las restricciones impuestas por los ordenadores de la época, hemos podido dejar volar la imaginación y crear un producto mucho más completo y terminado que en el juego. Se ha tenido un especial cuidando en el tratamiento de los personajes y reestructurando la trama y la ambientación para alcanzar a todo tipo de público sin perder la magia del juego original. Ambos, tanto Manuel Millán como yo, hemos procurado ofreceros lo mejor de nuestra colaboración y sólo queda desear que os divirtáis montón con ella.

También parece que recibiste 'presiones' (en el buen sentido de la palabra) de fans y seguidores que sabían en que andabas metido y que querían disfrutar con la lectura de tu libro. ¿Fueron decisivas para que te embarcaras en el proyecto? Si todo sale bien, ¿podemos esperar más adaptaciones en el futuro de tus juegos?

Ya había pensado en publicar "algún día" alguna novela sobre una de las aventuras de AD, pero siempre he estado muy metido en otros proyectos. Además de la medicina, yo me dedico a escribir y traducir, al y del inglés, artículos médicos y poco a poco he ido adquiriendo el oficio. También he tomado cursos de escritura y por supuesto leído mucho. De mis experiencias como médico en los Andes surgió el libro, todavía por publicar "Las colinas, o el año de las colinas", que narra el conflicto entre la técnica y la tradición o magia o costumbre andinas, como se quiera llamar.

Y ahora llevo seis años embarcado en un libro sobre la inmigración, desde el punto del individuo que deja su nido, en este caso África, para buscar una mejora y lo que se encuentra es el desprecio y más pobreza. Para meter al lector en la piel del personaje de inmigrante esperanzado, tengo que contar toda la historia de la familia, la región y las zona por donde va pasando, etc. En ese lugar cambian bruscamente de un sitio a otro y la documentación es difícil, lo hago principalmente hablando con grupos de inmigrantes y también por email y por supuesto libros y mapas sobre la zona. Todo esto me lleva mucho tiempo.

Pero es cierto que el entusiasmo de algunos seguidores me obligó a dejar apartada la novela africana para meterme en el proyecto de novelar la Aventura Original.

Dependiendo del éxito de este primer proyecto, ya está pensado novelar las otras aventuras de AD e incluso, como pongo en mi blog, cualquier otra que sea interesante y en la que su autor quiera colaborar. Para elegir cuál sería la siguiente hemos pensado en poner votaciones entre el Firfurcio, La Espacial y Cozumel. Ya veremos...

Incluiste un buen puñado de recompensas muy interesantes y que tienen incluso un valor histórico palpable, como son las tablillas con los dibujos originales, el cuadro (adjudicadas en ese momento), los mapas... ¿Da algo de pena desprenderse de todo este material?

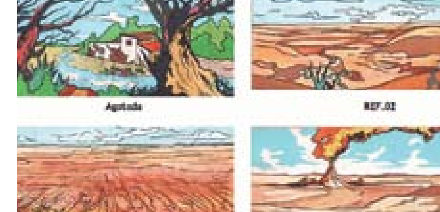
Por una parte da pena, pero por otra no sabes la alegría que me da poder ofrecer esas cosas a personas que sé que las van a valorar y cuidar incluso mejor que yo.

Cuando quedaba más o menos una semana para que terminara la campaña, restaban unos 600 euros para llegar a la cantidad deseada ¿Esperabas esta reacción, ha estado por encima o debajo de tus expectativas?

Yo empecé el proyecto como una prueba. Había quien auguraba que en dos o tres días se iba a sobrepasar la cifra necesaria, que por cierto, aprovecho para aclarar que está bastante ajustada para maquetación con ilustraciones, la portada, la corrección de estilo, el proceso de impresión (lo más caro), los gastos de promoción sin los que no se vendería nada, el pago de comisiones bancarias al hacerse efectivas las aportaciones, los gastos de envío de los ejemplares y de las recompensas a los colaboradores–mecenas, y algunas otras cosillas que supongo irán saliendo.

Pero, dicho esto, mi impresión es que los mecenas han hecho un gran esfuerzo que se agradece de todo corazón. Hay que tener en cuenta siempre la horrible época de crisis que estamos viviendo. El que muchos se hayan abstenido de comprar otras cosas como me consta (porque me lo han dicho tanto de palabra como por e-mail), para hacer las aportaciones, me ha emocionado mucho y solo espero que el producto esté a la altura de su generosidad.

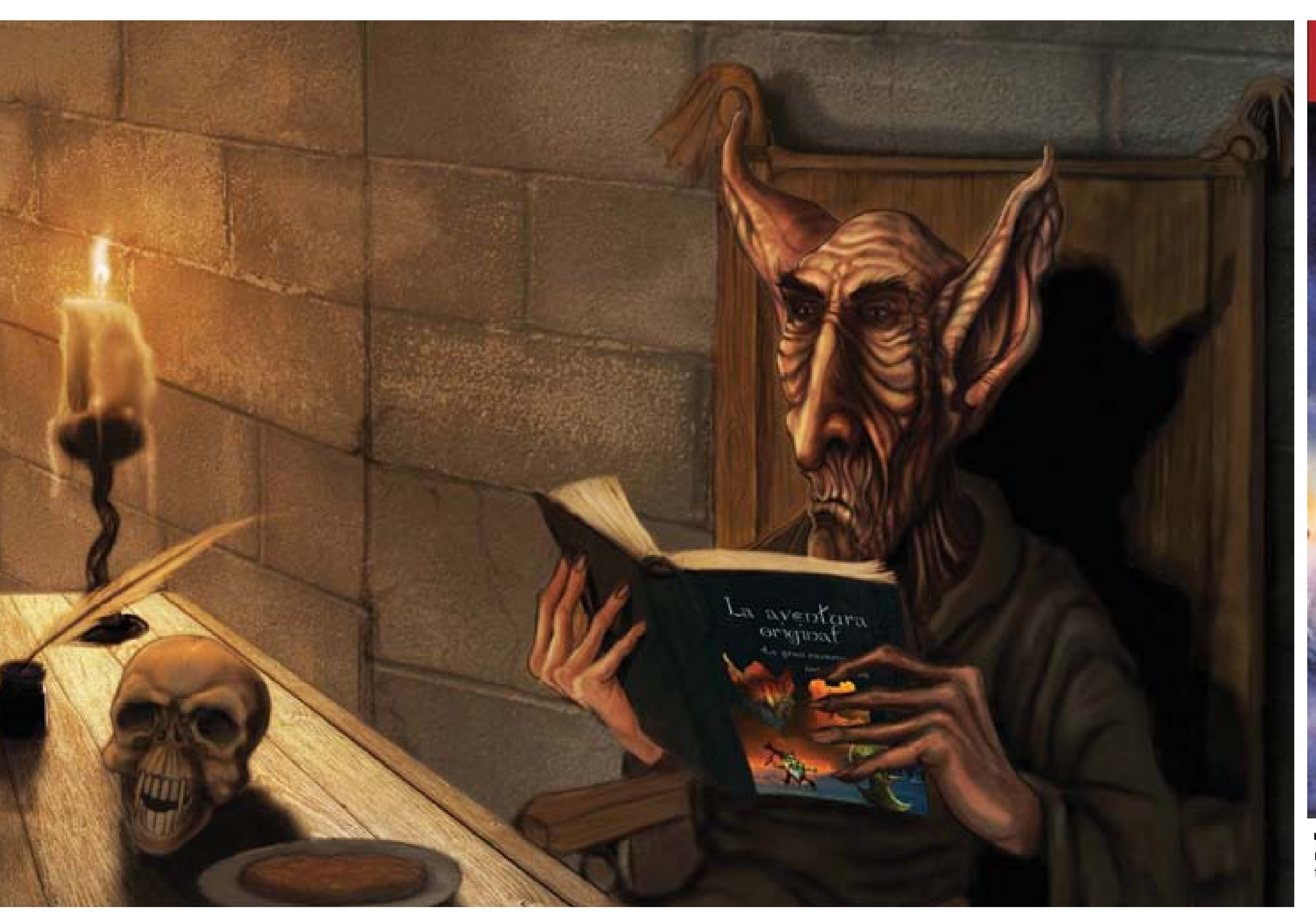
¡Recompensas! Para tratar de atraer la atención de posibles apoyos económicos, Andrés configuró un buen puñado de 'recompensas' para todo aquel que quisiera o pudiera gastarse más dinero en el libro. Tablillas originales de los escenarios del juego, mapas, ilustraciones del libro, y el increíble cuadro que ha acompañado a Andrés durante muchos años en AD.













El año de las aventuras y el MSX. La edición de este año del popular evento retro que se celebra en Madrid (RetroMadrid), dedicará gran parte de su programación y temática a 'La Aventura Original' y al estandar MSX que cumple precisamente 30 años.

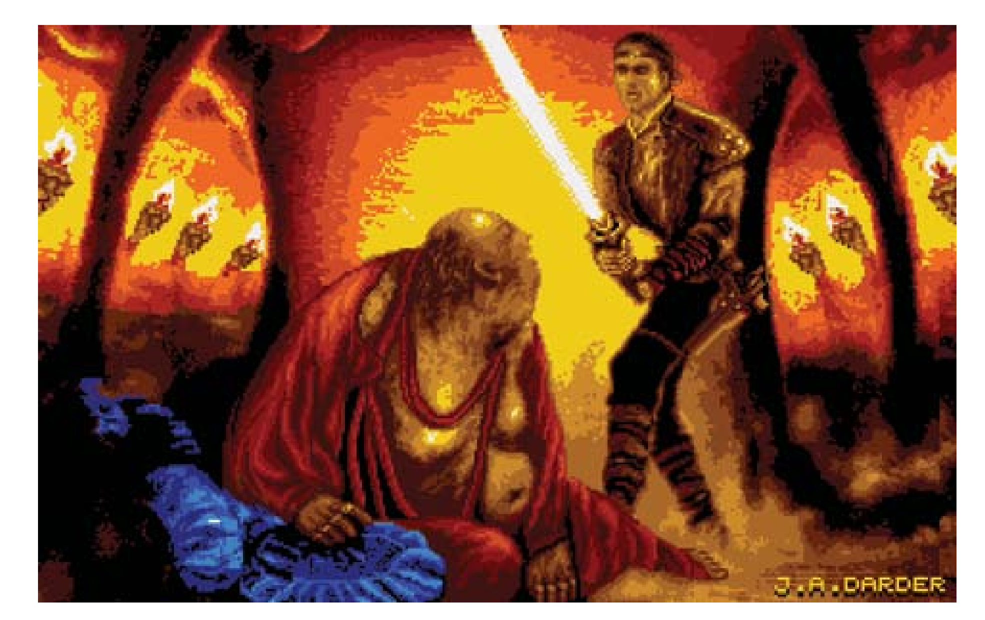
Hace algo más de 10 años mencionabas en una entrevista con Computer Emuzone que habías terminado una novela de vuestro primer juego en AD. ¿Se trata del borrador de lo que nos vamos a encontrar en 'La Gran Caverna' o son cosas diferentes?

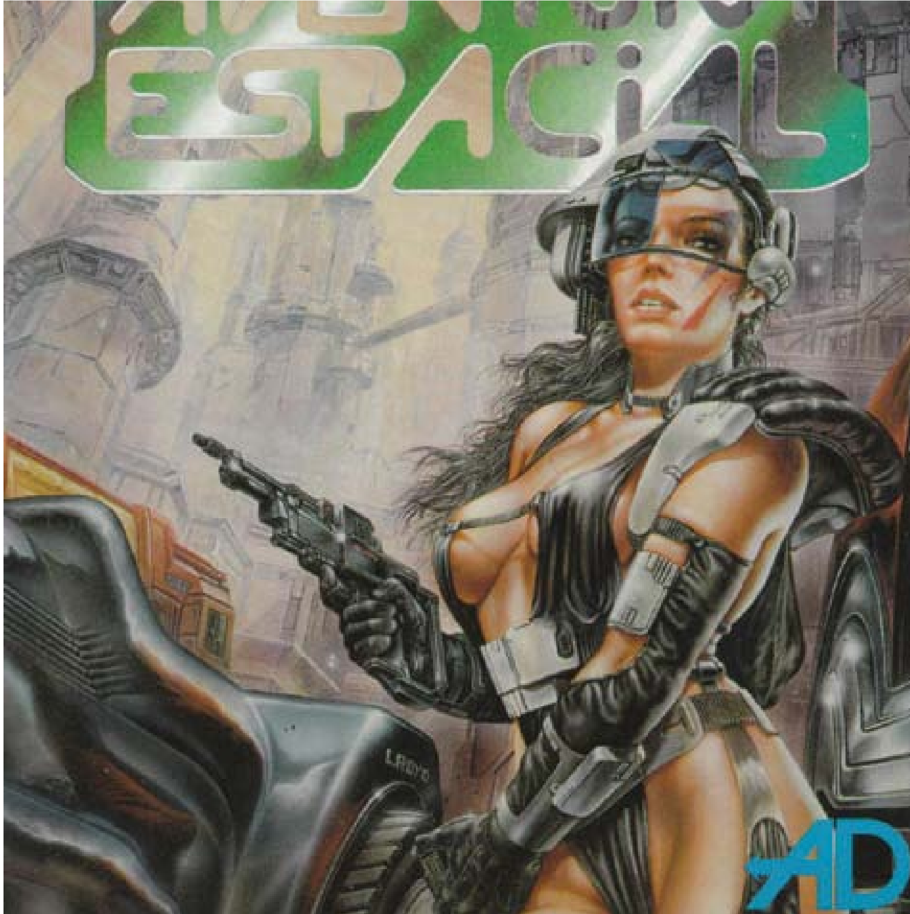
Cierto, ya tenía eso en mente, pero cometí el error de enfocarlo en segunda persona, (tú haces, tú dices) como en una aventura. Y eso en una novela, no funciona y no me gustó y decidí dejarlo. Hasta que ahora, años más tarde, lo intenté en tercera y con dos personajes y entonces sí que vi que la cosa funcionaba.

No podemos dejar de preguntarte sobre tu pasado como productor de aventuras y una de las figuras más importantes en nuestro país al introducir el género, los juegos de rol clásicos, etc. ¿Qué es lo que recuerdas con más cariño de esa época? ¿Y como narices te las arreglabas para compaginar todas tus prolíficas actividades? ¡Es sorprendente!

Con cariño recuerdo la emoción de sentirme que estaba creando mundos y la gran respuesta de aquellos aventureros que esperaban meses para saber una forma de continuar. Una maravilla.

Todo aquello ocurrió en una época anterior a los centros de salud. Solo había ambulatorios donde trabajaba dos o tres horas, luego hacía los "avisos" y ya quedaba libre. Me pasaba las tardes y muchas noches creando mundos de fantasía, junto con un excelente equipo de programadores y grafistas, en la oficina de Aventuras AD en Valencia. Y también, cuando era necesario, porque teníamos una aventura a punto de salir, pedía aquellos





Una portada para el recuerdo. Es difícil no sucumbir a las atractivas ilustraciones del magnífico Luis Royo. La portada de 'La Aventura Espacial' poco tenía que ver con el contenido del juego si exceptuamos el ambiente futurista, y es que ya había servido como portada para el número 55 de la popular revista Cimoc en 1985, e incluso para la novela 'Cuando Falla la gravedad', de George Alec Effinger, publicada en nuestro país en 1989 por la editorial Martínez Roca..



famosos "permisos sin sueldo". Tuve que dejar muchas cosas y me costó mucho, tanto económicamente, porque tenía que cerrar mi clínica privada por temporadas, como emocionalmente, porque vivía casi siempre metido en el mundo de las aventuras y debido a ello perdí muchas relaciones. Pero son tiempos pasados y creo que ha valido la pena.

Entre los redactores hay muchos que vivimos la época de los 80-90 de forma muy intensa, ¡así que tendrás que 'soportar' por favor que te contemos un par de anécdotas! José Manuel por ejemplo nos comenta que: *"Aún conservo su trilogía conversacional de 'Ci U Than' (Cozumel, Los Templos Sagrados y Chichén Itzá) para MSX como oro en paño. En cada caja están los mapas que hice en su día, anotaciones y dibujos que me venían a la mente mientras contemplaba aquellas pantallas estáticas, esperando dar con la clave de algún puzle. Tanto me gustan estos juegos que decidí llamar al personaje de uno de mis cortometrajes Doc Monro, en homenaje a su protagonista (y a ti). ¿Has pensado en novelar también esta trilogía? La verdad es que el trasfondo maya me fascina y daría muchísimo juego."*

¿Veis lo que decía? ¿cómo no emocionarme cuando me cuentan cosas como la experiencia de Jose? Eso, queridos amigos, no se paga con nada.

Por supuesto, la trilogía TIENE que salir, y no olvidéis que como antropólogo e historiador (también saqué un tiempito para estudiar geografía e historia y especializarme en historia de América) el mundo maya siempre me ha fascinado, he viajado a la zona y tengo una vasta biblioteca gráfica y escrita sobre el tema. Salir, saldrá.

Por otro lado, para David el mayor impacto lo recibió cuando consiguió comprar 'La Aventura Espacial' enseñándole la portada a su madre y tapando los evidentes atributos de la protagonista: *"Tenía 12 años y evidentemente el dibujo de Luis Royo me llamó la atención muchísimo. Fuimos mi hermano de 10 y mi madre al Corte Inglés, y conseguimos convencerla para que nos comprara el juego escondiendo a la chica y mostrándole la parte posterior de la caja. Creo que costó unas 1200 pelas. Ya en casa a mi madre casi le da un 'patatús' cuando vio la portada creyendo que sería un juego 'dudosillo', jeje..."*

Tengo que confesarle a David que a mí me pasó lo mismo. Veréis, Dinamic, para ahorrar dinero acoplaba portadas que ya tenía hechas, a las aventuras. Por eso el extraño rayo laser de la original y esa portada que no tiene nada que ver con el juego. En el caso de la Espacial, pues me metieron esa señora con el cuento de que así vendía más. Y tuve que crear un personaje para ofrecer algo de coherencia con esa portada. Luego el personaje me gustó y lo desarrollé más, (no de busto que en eso ya iba bien surtida) pero sí en su forma de actuar y colaborar con los demás. No se empezaron a hacer portadas adecuadas hasta Cozumel y toda la trilogía.

Bueno, finalmente nos lo quedamos pero es cierto que nos costó muchísimo entrar en la historia por la dificultad de las siglas. Jugábamos los dos juntos, uno a los mandos del Spectrum, y el otro con la chuleta de las siglas. Fue divertido aunque no llegamos a terminarlo. Cuando grabamos el vídeo del crowdfunding para RetroManiac 6 en papel (http://vimeo.com/48233869), la carátula del juego aparece uso instantes en lugar preferente".

Ah, el error de las siglas. Yo tampoco las soporto y no puedo jugar esa aventura por culpa de ellas, me desesperan. Pero la historia detrás es que yo veía que a muchos les costaba teclear, y entonces, para evitarlo, me inventé el asunto de los botoncitos para apretar. Pero claro, allí no cabían los nombre de las cosas y por aquel momento yo estaba leyendo una novela o ensayo sobre la C.I.A y estaba llena de siglas y entonces tuve la fatídica idea de convertir todos los objetos a siglas. Luego me dejé llevar por la imaginación y al final se montó una que no había forma de entenderse. Fue mi error y lo asumo. Sorry.

Bueno Andrés, muchas gracias nuevamente por recibirnos allá por los Cárpatos y soportar nuevas anécdotas de lo que por aquel entonces eran adolescentes imberbes con muchos pajaritos en la cabeza e imaginación a raudales. Esperamos que el proyecto de la novela llegue a buen fin (seguro que sí), y que podamos disfrutar en el futuro con más novelizaciones de tus juegos en AD. ¡Un fuerte saludo de toda la redacción de RetroManiac y mucha suerte!

Bueno, espero que esta sea la primera de un serie de novelas que, basadas en esas conversacionales de hace 20 a 22 años intentan recuperar aquel buen sabor que a casi todos nos dejó esa época "dorada". Yo me divertí tanto haciéndola que estoy dispuesto, a poco que salga bien, a continuar con las otras.

Andrés consiguió finalmente superar la cifra mínima para poder publicar su libro, y durante estas navidades ha estado ultimando los preparativos con la imprenta y el envío de los mismos a todos los que participaron en la iniciativa. ¡Enhorabuena!



El Viejo Archivero

La labor de Andrés en el mundo de la aventura (conversacional ante todo) en nuestro país es del todo incuestionable. En un momento en que la industria oscilaba casi siempre hacia los arcade y las plataformas, Samudio se atrevió a llenar un hueco para los amantes de los guiones elaborados, la imaginación y las aventuras de texto. Su participación en **Microhobby** con diferentes secciones dedicas al género, como '**El Mundo de la Aventura**' o '**El Viejo Archivero**', le valieron para ganar un amplio reconocimiento por parte de los jugones de la época. Sus textos, repletos de guiño al género narrativo de épica y fantasía, proporcionaban una información muy valiosa sobre nuevos autores, juegos y herramientas de desarrollo que de otro modo eran muy complicados de obtener por parte de los 'españolitos de a pie'. Con su alter ego 'El Viejo Archivero', Andrés contestaba a los lectores sobre sus dudas y atascos en las aventuras, demostrando un gran conocimiento del género y los juegos que se publicaron en aquella época. Su participación con Microhobby se alargó hasta finales del 91, poco antes de que la mítica revista echara el cierre definitivo. **www.elviejoarchivero.com**





L'Abbaye des morts de Locomalito en Caanoo y Pandora
Desde la 'liberación' de una conversión en linux del genial juego de Locomalito, están apareciendo diversas adaptaciones para consolas de código abierto.



Teodoro no sabe volar para MSX elegido el mejor del MSXdev'12
La conversión realizada por Retroworks y Dimension Z del original para CPC, ha sido el más votado de la competición. Más info aquí: http://karoshi.auic.es/index.php?board=22.0

Visitamos Factory Arcade para que nos enseñen sus muebles recreativa

Un fantástico viaje al pasado hasta Terrasa para que Eduard nos muestre los productos que construyen y venden desde su web en internet. ¿Preparados?

El viaje en el tiempo es algo con lo que el ser humano ha soñado desde hace siglos. Obras como 'La Máquina del Tiempo' de H.G. Wells ya proponían en 1895 la idea de convertirse en viajero temporal mediante un ingenio científico. Muchas obras literarias y de otros campos como el cine y, como no, el videojuego, han fantaseado con esta posibilidad, aunque, tal y como dice el científico Stephen Hawking, el viaje en el tiempo sería posible solo hacia el futuro, nunca hacia el pasado. Sin embargo voy a contradecir al ilustre señor Hawking. Al igual que Marty McFly en 'Regreso al futuro', puedo afirmar que hoy... ¡he viajado al pasado!

No ha hecho falta un DeLorean DMC-12 equipado con condensador de *fluzo*, sino que ha bastado con un Alfa Romeo 147 con GPS para llegar hasta la ciudad de Terrassa, donde se completaría nuestro viaje espacio-temporal. Una vez allí introdujimos las coordenadas en nuestro navegador, pisamos el acelerador y alcanzamos la vertiginosa velocidad de 50km/h (más no, que nos pueden multar). En un momento llegábamos a nuestro destino y el coche deceleraba recubierto por una capa de hielo humeante que denotaba que habíamos atravesado los límites de nuestra época. Delante de nosotros una extraña puerta y un timbre que nos apresuramos a pulsar. ¡MEEEEEEEEEEEEEEEC!. Se abrió la puerta y al otro lado no estaba Doc Brown, sino que **Eduard Sales** nos recibía en el local de Factory Arcade, una empresa dedicada a la construcción y restauración de máquinas recreativas arcade y que dirige junto a sus socios **Ricardo** y **Jordi**.

Lo que allí nos encontramos era **un retorno a los salones recreativos de antaño**, cuando las máquinas arcade no eran todo juegos de disparo con pistola o enormes mamotretos de conducción; cuando la moneda de 25 pesetas, más que a cinco duros, equivalía a una partida, unos minutos de hipnótica diversión pixelada. ¡Qué sensación!, sin la menor duda habíamos viajado en el tiempo. "Adelante", nos dice Eduard, quien rápidamente se pone a encender máquinas para mostrárnoslas en funcionamiento. El acabado es perfecto. Más que eso, porque podemos personalizar la máquina como nos de la gana. "Podemos poner en tu máquina los componentes que quieras. Palancas y botones de distintos colores









y formas, y de distintos proveedores como Sanwa, Seimitsu o Industrias Lorenzo; podemos personalizar la marquesina con metacrilatos con el dibujo que quieras, entre otras opciones". A estas alturas más que escuchar, estábamos ya con la boca abierta, pero todavía nos quedaba mucho por ver.

Eduard nos impresionó todavía más cuando nos pidió que nos fijáramos en la marquesina de una de las máquinas de la exposición. En ella se veía un logo de Factory Arcade. "Veis, ahora entro en el listado de juegos que podemos seleccionar, elijo uno y...". Increíble, el logo de Factory Arcade cambió por la imagen de la marquesina del juego seleccionado, como si estuviéramos ante la máquina original de ese juego. **No se trataba de un metacrilato, sino de una pantalla LCD**. Alucinante. Otra opción muy interesante es la de poder elegir un monitor CRT de 25" en lugar de LCD, lo que hace que el aspecto de los juegos mejore considerablemente. No es lo mismo jugar en una pantalla como las de la época que hacerlo emulándolas metiendo efectos de scanlines, "pesa más y cuesta un poco más, pero merece la pena", nos cuenta Eduard.

Después pasamos a la zona de taller, donde tienen, entre otras cosas, los muebles preparados para montar los diversos componentes. También vimos varias máquinas de pinball pendientes de restauración, una máquina original de 'Virtua Fighters' que también necesitaba una puesta a punto o una cabinet de las habituales con placa Naomi de Sega. Junto a esta, nos llamó la atención un extraño mueble con un joystick de avión de combate, así que rápidamente le preguntamos a Eduard. "Ah, sí, es que a mi me gustan mucho los shooters de aviones y me dieron este joystick. Así que he cogido el mueble de una tragaperras, le he puesto esta pantalla en vertical, el joystick y...". Ante nuestros atónitos ojos, en la pantalla aparece un listado de juegos, todos shooters verticales que pueden ser jugados como dios manda: con una pantalla en la disposición correcta.

Este gusto de Eduard por el bricolaje arcade queda patente cuando nos cuenta algunos proyectos que ha tenido entre manos a petición de clientes. "Acabamos de vender hace poco una réplica que hemos hecho de la recreativa de Los Simpsons, la de cuatro jugadores. Y también tuvimos un cliente que **nos pidió un mueble para juegos de conducción que fuese como la carrocería de un Ferrari.** Estuvimos buscando si había alguna recreativa de segunda mano por restaurar que pudiésemos adaptar y finalmente dimos con una persona que nos vendía un Ferrari auténtico de carreras, que funcionaba y todo, por 6.000€. Pero al final el cliente se echó atrás y no pudimos seguir con el proyecto."

La verdad es que todo lo que estábamos viendo y escuchando nos hacía babear cual caracoles, pero mucha gente se puede topar con el problema de no tener espacio en casa donde meter una máquina (o una pareja que nos tiraría por la ventana con máquina incluida). ¿Habrían pensado en Factory Arcade en todos aquellos que por alguna razón no puedan comprar una cabinet?. "Sí, estamos pensando en hacer arcade sticks para uno o dos jugadores y tenemos ya algún prototipo. Incluso hemos hablado con Industrias Lorenzo, los creadores de los míticos joysticks Telemach, para hacer réplicas de los mismos con conexión USB". Una gran noticia para todos los amantes de los arcades recreativos.

¡Larga vida a los arcade! La visita a Factory Arcade nos sirvió para constatar la buena salud que tienen tanto la venta de muebles recreativos nuevos como las restauraciones por las que optan muchos clientes.





Nuestro tiempo en el pasado estaba llegando a su fin, y por desgracia debíamos volver a nuestra época. Con gran tristeza nos despedimos de Edu, subimos a nuestro Alfa 147 y en un instante volvíamos a estar en el año 2012, lejos de aquellas máquinas recreativas que tantos buenos momentos nos hicieron pasar, y tantas monedas de 25 pesetas nos hicieron gastar. Pero para todo aquel que quiera revivir aquellos tiempos cada día, puede visitar su web y llevarse a casa una inagotable fuente de felicidad retro.

www.factoryarcade.es



Juega a Dune II directamente en tu navegador de internet

Disponible en http://play-dune.com una versión jugable desde navegadores basada en OpenDune y programada en HTML5.



Los mundos tridimensionales de FEZ también en otras plataformas

El polémico creador de FEZ, Phil Fish, anuncia en su blog como propósito de nuevo año que convertirá el juego exclusivo para XBLA a otras plataformas.

La primera edición de Parlabytes en Madrid supera los mil visitantes

El nuevo evento retro organizado por la Asociación Juvenil Cima de los Vientos da sus primeros pasos con una idea muy clara y bastante potencial

Lo retro cuenta con más fuerza que nunca, y prueba de ello son los eventos con esta temática que empiezan poco a poco a surgir como setas. Uno de los últimos en celebrarse ha sido ParlaBytes 2012, sito, como su nombre indica, en la madrileña localidad de Parla, donde durante los días 10 y 11 de noviembre los amantes del pixel y las máquinas antiguas disfrutaron de un fin de semana lleno de grandes recuerdos y diversión. Organizada por la Asociación Juvenil Cima de los Vientos, era desde luego una cita que RetroManiac no podía perderse, así que, cámara en mano, nos dirigimos a Parla para acercaros nuestras impresiones del evento…







Lógicamente, ParlaBytes no cuenta aún con el tamaño e historia de Retromadrid, pero eso no significa que no tuviera algunos expositores ilustres y propuestas interesantes. Pese a que la fecha coincidía con el puente de la Almudena (aunque en Parla ese viernes no fue festivo), la asistencia fue destacable durante buena parte del evento. Algunas de las proyecciones programadas fueron por ejemplo, la película de "Megaman" o "Final Fantasy: La leyenda de los cristales", pero el interés, la gente y el bullicio se encontraban desde luego en la exposición del pabellón dos de la **Casa de la Juventud de Parla**.

Las tiendas expositoras ocupaban la mayor parte de este espacio a los lados y el centro de la sala, mientras que la impresionante colección de videoconsolas y ordenadores de **Asupiva** dominaba el resto de la zona. Rubén, uno de los organizadores de ParlaBytes, nos contó que la colección después viajaría hasta la madrileña estación de Metro del Retiro, como habrás podido comprobar en nuestra web. En cualquier caso, la colección no deja de ser impresionante, con cientos de aparatos, algunos realmente viejunos y otros bastante raros. De hecho, mucha de la gente que asistía al evento se acercaba para buscar dónde estaba su primer ordenador o consola, creándose corrillos espontáneos de orgullosos antiguos poseedores contándose batallitas sobre sus añoradas máquinas.

Entre los expositores de la feria encontramos por ejemplo, a los chicos de **AUIC**, quienes ya poseen mucha experiencia en esto de organizar ferias retro, ya que son los principales promotores de **RetroMadrid** por ejemplo, con **Abraxas** a su lado, la gente de Gensoft con un impresionante póster de su juego 'Sardina Forever', o los chicos de **Commodore 4 Ever**, con su colección de vídeos ochenteros para alimentar la nostalgia. También estaba allí presente la tienda online **Emere** con Eduardo al frente, y con quien pudimos charlar tranquilamente durante la comida. Aparte de tratar toda clase de temas sobre lo divino y lo humano del actual panorama retro (sólo nos faltó hablar de a qué huelen los 8 bits), nos dedicaron toda clase de elogios y ánimos para la revista RetroManiac. Desde aquí, ¡muchas gracias! Luego hablamos con Arantxa y su novio, es decir, los chicos de **Tender Pixel Art** y **Floppyderno** respectivamente, y que hicieron verdadero encaje de bolillos para contestar nuestras preguntas, y atender a la gente que se paraba en su puesto. Entre otras cosas, compartieron con nosotros divertidas anécdotas sobre el mundo retro que podréis leer en la entrevista que acompaña esta crónica.

En el programa de ParlaBytes también tuvieron cabida una **serie de torneos**, desde un campeonato de fútbol para revivir aquel mágico mundial de México'86 con los goles de Maradona, hasta una partida al Final Fight para ver lo lejos que se llegaba sin utilizar continuaciones. Estos torneos se celebraban en el fondo del recinto con un escenario preparado para la ocasión. Quizá una de los aspectos más sorprendentes de la feria es que, al tratarse el recinto de un edificio público cerraba de dos a tres, hora en la que los expositores y todo el mundo aprovechaba para comer. Una pequeña anécdota en cualquier caso.

En definitiva, un evento realmente interesante que por lo visto llegó **a más del millar de visitantes**. Esperamos que se hayan cumplido todos los objetivos con los que fue planificado y que pueda seguir creciendo y expandiéndose en futuras ediciones, y con él esta nuestra cultura retro. ¡Hasta el año que viene!

Hablamos con Eduardo, director de Emere, tienda online de videojuegos especializada en retro.



RetroManiac: ¿Cuáles son las expectativas de Emere para este Parlabytes 2012?

Eduardo: Nuestras expectativas son darnos a conocer y apoyar sobre todo al evento. Todo evento que sea de este estilo es positivo, siempre que nos sea posible los apoyaremos. Pero concretando, en cuanto a expectativas de ventas, la verdad es que las teníamos un poquito más altas, por ahora llevamos ya un tercio del tiempo y habremos alcanzado como un 20% de lo que teníamos pensado para todo el evento, pero claro, también estamos comparando con Retromadrid, que son dos eventos distintos, con dos magnitudes distintas. En Retromadrid tampoco sabíamos cómo iba a ir, y nos sorprendió gratamente e incluso nos superó en muchas cosas y esta vez venimos más aprendidos, mucho más preparados y organizados, porque Retromadrid era nuestro primer evento y este ya es el segundo. De todas formas yo tengo intuición de que esta tarde puedan mejorar las ventas.

RM: Enlazando con tu respuesta, existiendo ya Retromadrid, ¿tiene sentido otro evento retro aquí, en Madrid? Aunque sea Parla y no Madrid

ED: O de Torrejón, o de donde sea. Porque hay mucha gente que o bien no puede asistir a Retromadrid por lo que sea y sin embargo sí puede a este o a otros. Cuantos más eventos se hagan, incluso en el resto de España, yo creo que son positivos.

RM: ¿Se puede vivir del retro? ¿Puede Emere vivir del retro?

ED: Yo creo que sí. Trabajamos en estos momentos con un margen bastante ajustado. Cada vez es más difícil encontrar restos de stock que se han quedado por ahí perdidos. Pero lo bueno es que se están fabricando productos compatibles y cada vez de más calidad. Estamos pasando de un producto compatible traído de China que funciona a duras penas a un producto chino también pero con estándares de calidad mucho más elevados. En definitiva, es difícil vivir del retro pero es posible, nosotros por lo menos estamos siempre en crecimiento desde nuestros inicios.

RM: Una cosa que me sorprendió cuando entré en el mundo retro es ver que aún sigue habiendo desarrolladores para máquinas que tienen veinte y hasta treinta años. ¿Qué salida comercial puede tener hoy en día un juego para Spectrum o para una consola como la Megadrive?

ED: ¿Por ejemplo el Pier Solar?

RM: Por ejemplo ese.

ED: Pues con ese de hecho nos contactaron hace muy poquito los de Water Melon, que son los que han hecho el juego, y nos dijeron que estaban trabajando en otros proyectos para Megadrive y SNES aparte del propio Pier Solar, que quieren reeditarlo en marzo aproximadamente, y lo primero que dijimos, porque sabemos que es un juego interesante que se ha vendido muy bien, fue que nos mandaran una copia a ver cómo es, para comprobar calidades y demás, y cuando nos llegó la verdad es que nos quedamos sorprendidos, porque todo era nuevo. La caja, instrucciones a color en varios idiomas, pegatina de sanidad, soporte multilenguaje del juego, y aparte llevaba un CD con los sonidos del juego, más tres discos adicionales con la banda sonora. Y todo en un pack de lujo. Tremendo. Para mí es un producto que puede costar 60 o 70 € pero que se puede poner a un precio superior y se compraría, porque a la gente que nos gusta el retro poder probar un juego nuevo a estas alturas, meterlo en tu consola, en el 2012, es una gozada.

RM: ¿Hay tirón en el mercado internacional? Muchas cosas las compramos a Japón o a otros países, pero... ¿nosotros vendemos productos retro al extranjero?

ED: Sí, nosotros estamos empezando a vender tímidamente al exterior

RM: ¿Europa?

ED: Europa, Brasil, EEUU, Japón... de hecho, que nos lleguen pedidos de Tokio nos sorprende



Ecos de los 80

Las tribulaciones de un tipo anclado en el pasado glorioso de los 8 bits

Diferentes formas de jugar

"Vivimos tiempos extraños", como diría un amiguete de toda la vida que no pasó de la Play. "Vivimos tiempos extraños", decía, "porque en un PC puedo jugar a todos esos títulos con los que disfruté en mi infancia en diferentes máquinas, y ahora los tengo aquí, a mi entera disposición, para que pase las horas muertas probándolos..."

Sí, evidentemente hablaba de los emuladores, ese software que nos permite simular un sistema distinto al que estemos utilizando en ese momento y que vivió un auténtico boom a mediados y finales de los 90 con la aparición de emuladores más y más refinados, para consolas, Mame y la madre que los parió.

Para muchos son el demonio, una forma inconexa de acercarse a ese 'saborcillo' que poseían los videojuegos cuando los jugábamos en la máquina original para el que estaban destinados, razón no les falta, para otros, entre los que quizás me incluyo, una forma magnífica de recuperar viejos títulos que de otra forma hubiera sido imposible disfrutar, o incluso, conocer.

No cabe duda que un emulador, sea del sistema que sea, y esté tan refinado que parezca cosa de brujería, nunca podrá substituir a la experiencia real de estar a los mandos de una Super Nintendo, un Amstrad CPC o un esquivo X68000 japonés. Hay muchos factores ambientales (entiéndase por ejemplo el propio teclado del ordenador, o su monitor), que influyen decididamente en la experiencia. No es lo mismo dejarse las pestañas en un monitor de fósforo verde de un vetusto PCW de Amstrad jugando al Batman, que hacerlo en un LCD de última generación con un refresco de pantalla de no te menees y con posibilidad de salvar la partida cuando el churumbel rompe a llorar y tenemos que dejar la partida a medias. No es lo mismo abrir la caja del cartucho de Master System, insertarlo en la ranura de la consola y que nos duelan las manos de coger con fuerza esos poco agraciados mandos. Ni siquiera es lo mismo enchufar la consola original en un monitor CRT a hacerlo en los nuevos LCD que pululan por los salones. Entonces, ¿es bueno ese inmovilismo, ese purismo que provoca incluso trifulcas y miradas sobre el hombro entre colegas de afición? Sinceramente creo que no. Lo importante es disfrutar de los videojuegos. Si es desde la máquina para los que fueron concebidos mejor que mejor, la experiencia será igual a la que tenían pensadas los diseñadores, pero lo contrario tampoco está mal, y además nos permitirá disfrutar con títulos y máquinas que de otro modo sería imposible, o bien por razones económicas, o bien porque solo nos movía la curiosidad. Disfrutemos, que para eso fueron, y se supone que son, pensados los videojuegos.

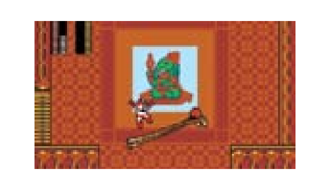




Code of Princess para 3DS podría llegar hasta Europa
El esperado juego de Agatsuma podría estar preparando finalmente su desembarco en Europa al ser valorado por la oficina alemana de recomendación por edades.



Bubble Dream, el juego de de Kotai y Toni de Pixels Mil en 10 líneas de BASIC
Presentan este clon de Pang de MSX para la competición 'Tenliner challenge'. Más información en www.pixelsmil.com



Capcom publica Street Fighter X Mega Man, un plataformas tipo 8-bits gratis
Capcom se ocupa de lanzar este juego creado por Seow Zong Hui con la intención de celebrar el 25 aniversario del personaje. www.capcom-unity.com/mega_man

RM: ¿Y qué es lo que demandan desde Japón?
ED: La gama de productos Everdrive. Los cartuchos donde pones tu tarjeta SD y cargas toda la ROMset de una consola en la tarjeta. Hasta hemos llegado a pensar que puede ser alguien de una compañía del sector para ver qué es y decir si es piratería o algo. Pero Everdrive vendemos mucho, a todo el mundo. Brasil y EEUU son mercados retro muy potentes y ahí vendemos mucho.

RM: ¿De qué hay más de manda en el mundo retro?
ED: Todo el material de Dreamcast, hay mucha demanda de clásicos como Jet Set Radio, hay bastante stock nuevo y se demanda muchísimo.

RM: Incluso juegos nuevos que se están desarrollando hoy en día para la consola...
ED: Efectivamente, y se siguen desarrollando juegos nuevos que nosotros también apoyaremos, claro. Si tenemos la posibilidad de distribuirlo estará ahí a la venta por nuestra parte con todo el material antiguo. Dreamcast ha sido una consola incomprendida por parte de Sega, ha sido la primera vez que Sega hacía lo correcto y sin embargo los usuarios le hemos dado la espalda a la compañía, quizá como pago o como desconfianza por todos los errores pasados cometidos. Dreamcast ha tenido un catálogo enorme de juegazos pero por desgracia no ha sido capaz de demostrar todo lo que podía dar.

RM: ¿La reedición digital de los juegos es un problema para el mundo retro?
ED: Al principio sí, lo veíamos como una amenaza. Tener el juego pero, por ejemplo, en HD y cosas así nos parecían una amenaza. Pero aun así no es lo mismo. Por ejemplo, juegas una ROM en el PC y no es lo mismo que jugar al juego original. Hace poco, en nuestro twitter, apareció un tuit comparando la edición digital de Jet Set Radio, que vale 800 MS Points, con la versión Dreamcast original precintada, que la vendemos a 6,99 €, y decía "esta es la buena", la edición física, esa es la que hay que comprar. Por lo tanto, en un principio parecía que sí que iba a afectar pero la verdad es que no lo está haciendo. Además, la edición física tiene sus ventajas, porque quien te ofrece la versión digital tal vez un día pueda dejar de hacerlo, porque ha cerrado, porque ha tenido problemas, porque cambia de negocio, porque lo que sea, mientras que la copia física siempre la tendrás ahí, es tuya.

RM: Además, siempre existirá un mercado para la copia física, aunque sea como el las ediciones de lujo del cine. No es lo mismo enseñarle a alguien una estantería llena de juegos que has coleccionado a lo largo de tu vida que enseñarle un pendrive con los mismos juegos, aunque sean todos originales
ED: Claro, ese es el mercado del retro, verlo como una edición coleccionista, no tienes la ROM del Super Mario, tienes el Super Mario, con su carátula, su cartucho, sus instrucciones, todo eso.

RM: Pues nada más, muchas gracias por esta entrevista.
ED: Muchas gracias a vosotros, y que la revista siga creciendo.



Charlamos con la pareja de Vizcaya al frente de Tender Pixel y Floppyderno sobre de sus divertidos diseños y lo que piensan acerca del mundo retro.

P: ¿Cómo surgió Tender Pixel?
R: Primero empezamos con un cajón de diskettes que nos dio pereza tirar. Bueno, más que pereza los que nos dio fue pena, y como teníamos una encuadernadora se nos ocurrió la idea de hacer cuadernos y ponerlos a la venta, y aquello funcionó. Y como sólo los cuadernos nos parecía poca cosa, y como conocíamos el diseño de pixel art, empezamos a hacer diseños de juegos,

P: ¿Cómo es vuestra forma de trabajar?
R: Para los diseños antiguos simplemente hacemos una capturahacer una captura de pantalla y capturar los píxeles. Los que son más modernos sí que son una interpretación. No puedes hacer un Ryu de Street Fighter pixel a pixel porque queda enorme.

P: ¿Qué catálogo tenéis?
R: Catálogo como tal la verdad es que no hemos hecho. Simplemente es "qué juego te gusta", sin más. Y luego lo que se nos ha ocurrido para este evento es hacer baberos de fieltro con motivos de videojuegos. En todos los diseños se pueden poner soportes para ponerlos de pie, aunque mucha gente los usa para decorar las paredes. Hubo en una boda que nos pidieron 11 'nyan cats' para poner en el centro de la mesa al lado de la flor.

P: ¿Y da dinero para vivir?
R: No. De hecho Tender Pixel somos dos, mi novia, quien es la que realiza los diseños pixel art. Esto lo que nos permite es poder ir a eventos de forma que los gastos que nos pueden surgir por la asistencia se paguen con las ventas que hacemos. Antes íbamos a las ferias porque nos gustaba, así que el paso de pasar a expositor era lógico. A ver, en algún evento, por ejemplo en Retromadrid, sí que se puede sacar algo de dinero, pero tampoco sacas mucho, y como en otras palmas dinero, pues a duras penas esto es rentable.

P: ¿Tal vez sí compensa por un tema de imagen?
R: Sí, pero más que nada es para entretenerte. A ver, cuando te viene un montón de gente los tienes que atender, pero eso no es todo el rato, y en los momentos libres ves el resto de puestos. Realmente, tener un puesto aquí es sólo una excusa para venir y conocer y charlar con el resto de la gente, que es lo más interesante.

P: El mercado de pixel art, ¿crece? ¿Se mantiene estable?
R: Cada vez hay más gente.

P: ¿Y más competencia?
R: Sí, pero es lo normal, no me enfada, aunque luego hay gente que te ve y se enfada, o no te saluda y hasta se esconde. Pero si yo vendiera juegos y al lado hubiera otro que vendiera juegos no le iba a odiar ni le iba a mirar mal. El día que esto no me merezca la pena no vengo, nadie me obliga. Pero si vengo a pasármelo bien me lo seguiré pasando igual de bien si estoy yo solo vendiendo pixel art como si hay cuarenta.

P: ¿Quizá el mundo del retro sea un poco familiar por ahora?
R: Yo creo que el retro todavía vende, todavía gusta. Sí hay cosas nuevas, pero hay mucha gente nostálgica.

P: ¿Es todo nostalgia, o el retro puede atraer a niños de hoy en día?
R: Los niños sí conocen a Mario. Recuerdo en un evento escuchar a un niño de lejos decir "mira, Megaman" y arrastrar a la madre hasta nuestro stand. Pero como sacan remakes de juegos antiguos lo acaban conociendo porque lo han visto en su consola o en su móvil.

P: ¿Algo curioso que os haya pasado con vuestros diseños?
R: ¡Sí! Recuerdo cuando en la última GameFest José Arcas de Nintendo España nos pidió un set de broches pixelados con motivos nintenderos para llevárselos al E3. Luego se ven en algunas de sus fotos en twitter junto a Miyamoto (https://twitter.com/jose_arcas/status/210417831089676291/photo/1), lo que nos hizo muchísima ilusión por supuesto.

P: ¿Qué te parece la revista Retromaniac?
R: La revista nos parece muy bien, ya la conocíamos en pdf y que la saquéis en papel me gusta, porque el pdf es más incómodo, y además habéis hecho una edición muy buena. Aunque el contenido ya lo conocíamos la edición física es impecable, y nos hizo mucho ilusión vernos en los agradecimientos de la revista.

P: Muy bien, pues eso es todo. Muchas gracias por vuestro tiempo
R: Gracias a vosotros.

Por último no podíamos dejar escapar a Rubén, miembro de la Asociación Juvenil Cima de los Vientos, organizadores del evento ParlaBytes 2012.

RetroManiac: Hola, para empezar puedes pressentarte para que nuestros lectores sepan quién eres por favor.
Rubén: Hola, soy Rubén de La cima de los vientos. Es una asociación juvenil de Parla que hemos organizado este año el Parlabytes con la esperanza de poder repetirlo más años, claro.

RM: ¿Cuál es el objetivo de este evento a corto plazo?
RU: El objetivo es la difusión del mundo retro, del trabajo que hacen todos los foreros, asociaciones, páginas web, que se puedan reunir en un sitio para que la gente pueda ver su trabajo. También, claro está, que la gente que vende pueda hacer negocio.

RM: ¿Y a largo plazo? ¿Qué aspira ser Parlabytes?
RU: Por ahora sólo tenemos la idea de continuar, quizá no todos los años, sería algo más bianual, pero continuar y crecer como asociación.

RM: Estando ya Retromadrid, ¿cómo encaja Parlabytes en la escena retro?
RU: Parlabytes cabe porque Madrid es muy grande, hay mucha gente y de hecho están aquí los chicos de la AUIC, que son los que organizan Retromadrid, y cabe porque hay mucha necesidad del mundo retro.

RM: ¿Realmente es tan grande el mundo retro?
RU: Yo creo que sí, hay muchos colectivos no sólo a nivel nacional sino internacional. Aquí en Parlabytes hay gente de todas partes, de Málaga, de Vitoria, de todas partes de España. Pero aparte, hay mucha gente en sus pequeños foros, con sus amigos, que rescatan máquinas recreativas, o trabaja en programación, o cosas así.

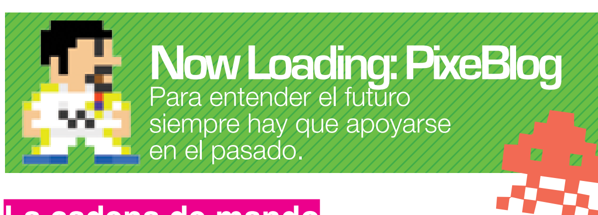
RM: ¿Se puede vivir del retro?
RU: No. Aquí hay empresas que sí tienen su tienda on-line o fabrican un producto muy concreto y lo hacen muy bien, pero la mayor parte de la gente que viene a estos eventos lo hace por amor al arte.

RM: ¿Cómo se prepara un evento como Parlabytes?
RU: Bueno, en nuestro caso, primero el evento surge porque nos propusieron unos jóvenes de Parla, los de NeoGeo Pocket, un stand que ya había estado en Retromadrid. Entonces, vista aquella experiencia, se preguntaron si podía hacerse eso en Parla. Nosotros, como asociación, teníamos el recurso de tratar con el ayuntamiento y sabíamos que la Casa de la Juventud era ideal, así que empezamos a trabajar. Luego hicimos una página web y hablamos con gente de Retromadrid o Retroencounter para tratar de que también estuvieran aquí.

RM: Y a nivel institucional, ¿se recibe algún tipo de ayuda del ayuntamiento o algo?
RU: La ayuda es la cesión del espacio, esa la es principal ayuda, porque sin este espacio no podría hacerse.

RM: ¿Y a nivel de publicidad?
RU: Claro, también a nivel de publicidad nos ha ayudado el ayuntamiento de Parla, pero como asociación. A fin de cuentas, nosotros ya llevamos muchos años colaborando con ellos, así que es algo que nos ha venido bien a todos, porque por un lado estas instalaciones se utilizan para algo útil, y a nosotros nos permite estar aquí.

RM: Pues nada más, muchas gracias por tu tiempo y esperamos que Parlabytes se repita por muchos años
RU: Muchas gracias a vosotros.



La cadena de mando

Si hablamos de videoconsolas, no se me ocurre mayor caballo de batalla ni concepto más simbólico y característico de cada sistema que su mando de control. Muchas veces hemos visto reportajes en los que el autor se curraba una especie de collage con la evolución de los distintos mandos que a lo largo de la historia han ido generándose en cada sistema de videojuegos.

Un bonito árbol genealógico en el que, si poseemos capacidad analítica, podríamos extraer incluso una secuencia de ADN para cada sistema, reconociendo de forma implícita el mecanismo de la herencia genética de unos a otros.

Por ejemplo, la famosa cruceta de ocho direcciones que patentara Nintendo, prácticamente impertérrita desde aquel añejo mando de Famicom, legada de un sistema a otro en la familia de máquinas de la compañía de Kyoto. Curioso componente el de la cruceta, tan curioso como polémico, ya que la patente de Nintendo impedía que los pads de otros sistemas implementaran dicha cruceta, de forma que el resto de compañías tenían que buscar variantes para una parte crucial del mando, y evitar así posibles demandas.

Toda esta disertación preliminar, en la cual me he parado en el tema de la cruceta a conciencia, me sirve de base para comentar un par de opiniones que tenía en mente desde hace unos días.

La primera alcanza al recordado mando de Super Nintendo. Posiblemente, si se hace una encuesta sobre un público que supere la treintena, coincidirán en un alto porcentaje al proclamarlo como uno de sus pads preferidos, sino el que más. Y oigan, es indudable el acierto de los botones L y R, precursores de los gatillos, o la disposición espacial de los cuatro botones principales… pero yo no era capaz de manejar un juego en condiciones con dicho mando, al menos no de la forma tradicional. Me veía obligado a colocar el pad en una superficie plana, apoyarlo contra la mesa para poder manejar la cruceta con varios dedos. Si lo intentaba sólo con el pulgar, había veces que la dichosa hendidura en forma de flecha se me tatuaba en el dedo. Sí, le tengo mucho cariño a ese mando, y sus logros son inexcusables… pero conozco a más gente que le pasaba igual que a mí.

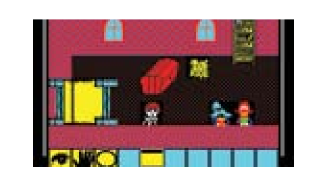
El segundo hecho se ubica en un plano temporal mucho más cercano, y mi pensamiento se desencadena en el momento en el que me regalan la edición especial del mando de Xbox 360. Siempre me ha gustado prácticamente todo en el diseño de dicho pad, su peso, su ergonomía, la disposición de botones y sticks… Eso sí, había dos pegas. La primera, que el material de la superficie de contacto de los analógicos acababa por desprenderse con el uso. Y la segunda, que la cruceta ofrecía una precisión deplorable.

Bien, pues en esta edición especial, los sticks han sido reforzados y la cruceta ofrece dos posiciones intercambiables, dependiendo de si queremos que sobresalga más o menos, y aumentando exponencialmente su precisión.

El concepto de mando perfecto no existe, pero quizás este mando esté cerca de conseguirlo, al menos, en el contexto actual. Y sí, lo sé perfectamente: tú también te has mirado el pulgar tras leer la anécdota de la flecha tatuada.

RetroMadrid 2013 ya tiene fecha y cartel de presentación

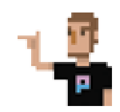
Se celebrará del 8 al 10 de marzo en la sala 16 de Matadero de Madrid, y la temática escogida serán las aventuras y el aniversario del MSX. https://www.facebook.com/FeriaRetroMadrid



Tres nuevos juegos para Spectrum gracias al concurso de El Hobbit

Bytemaniacos celebró un concurso de programación de juegos inspirados en la obra de Tolkien para Spectrum. Descárgalos en: www.bytemaniacos.com/?page_id=127

La reunión de la Asociación de Amigos del MSX cumple su 42ª edición



La comunidad MSX sigue más en forma que nunca gracias a eventos como el reciente **RU de MSX** en Barcelona que ya cumple la 42ª edición. Aunque la sala de actos de Cotxeres de Sants no es especialmente grande, es un lugar idóneo para albergar los distintos stands y grupos de desarrollo que quieran mostrar sus trabajos.

En esta ocasión, el espacio estaba dividido en dos partes bien diferenciadas. Por un lado nos encontrábamos con los stands que ofrecían material a la venta y justo enfrente podíamos probar los distintos juegos presentados e incluso alguna que otra novedad en fase de producción.

Camisetas espectaculares con un puñado de diseños y portadas retro de manos de la gente de Legend T-shirt, discos con versiones instrumentales de los temas más conocidos de Konami (que ya va por su segundo volumen) en la mesa de **MSX-Calamar**, un puñado de imanes y llaveros con las imágenes más reconocibles del mundo del MSX traído de los siempre presentes chicos de Alifort chapas o el último fanzine de la única revista física del sistema, **MSXarea**, que venían con el cuarto número. Pero guinda la ponían **Jaume Esteve** con sus dos tomos del imprescindible Ocho Quilates y **Matra** que presentaba sus dos nuevos libros, 'Beauty bits & Lipsticks' con una recopilación de imágenes de chicas que salían en anuncios de informática y consumibles y la joya de la corona con más de 240 páginas a todo color, 'The legend of Konami', un libro que se agotó en sus primeras horas de evento y que recoge absolutamente todos los juegos sacados por la compañía para MSX.

Por otro lado pudimos probar el primer nivel del nuevo y prometedor juego de **Assembler** para GFX9000 y MSX TurboR, '**Losaben Akel**', comprar unos cartuchos de juegos actuales como **M-Tank** o **Mecha8**, asistir a un taller de reparación de hardware y recuperación de cintas o escuchar la charla del legendario programador y hacker, **Francisco Martos**, que nos descubrió su metodología y problemas a la hora de acercarnos esos juegos que no pasaban de tierras niponas. No hubo tiempo para aburrirse con eventos como la competición en la "Arcade Zone" donde se hizo un pequeño torneo entre algunos de los asistentes o la sección "Party Zone", donde cualquier interesado podía compartir sus conocimientos sobre cualquier tema relacionado con MSX.



Stands 'traicioneros'. Nuestras carteras corrían peligro ante los diversos stands que mostraban todo tipo de jugoso material como libros, camisetas o incluso juegos actuales de MSX.

Mucho material interesante, invitados y charlas de lujo y un montón de ordenadores en los que poder echar unas partidas a un ordenador que sigue enamorando a una comunidad muy activa. Hasta el año que viene!

Por: Toni de Pixels Mil







Mirar y tocar. Además de deleitarnos con las joyas de la exposición, pudimos probar algunos juegos e incluso participar en un divertido torneo con premio para el ganador.igual que los temas lanzados en la sesión Jam.







Una de las grandes presentaciones fue la de 'Losaben Akel', el nuevo juego de Assembler que se encuentra en una temprana fase de desarrollo y en el que cada nivel es un homenaje a algún clásico de MSX como Knightmare o Kiki KaiKai





PALetilandia

Bienvenidos a la tierra en la que muchos videojuegos llegaban tarde, mal o, mucho peor, nunca. Recorred con nosotros este salvaje territorio en busca de esos títulos que nunca pudimos disfrutar (o sufrir). Esto es PALetilandia...

El territorio PAL es la zona en la que nos ha tocado vivir. Las siglas hacen referencia al sistema de codificación de señal de televisión analógica usado en casi toda Europa, África, Oceanía y Asia (a excepción entre otros países de Japón). Digamos que es la forma en la que nuestros televisores reciben y muestran la imagen de, por ejemplo, las consolas.

Esto hace que los juegos de zonas NTSC sean incompatibles con consolas PAL y haya que hacer una conversión para lanzar su correspondiente versión adaptada a nuestro formato. Como buena parte de la producción de videojuegos se ha realizado siempre desde Japón o Estados Unidos, ambos países en zona NTSC, el número de títulos que no llegaron a salir a la venta por aquí es considerable. En esta primera incursión por las tierras de PALetilandia vamos a dar un pequeño repaso a una selección de las adaptaciones al videojuego de una famosa serie de anime: Doraemon.

Doraemon Meikyuu Daisakusen
1989 – PC Engine





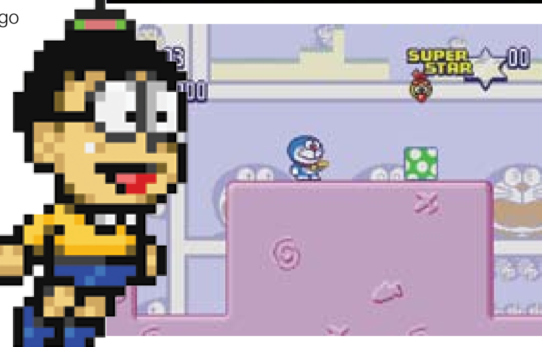
PC Engine, la versión japonesa de nuestra Turbografx, recibió en 1989 este interesante título en el que Doraemon debe rescatar a sus amigos, secuestrados por un ídolo de piedra durante uno de sus frecuentes viajes a través del tiempo. El juego parece una mezcla entre Pac-Man y Bomberman en el que Doraemon debe recoger todos los dorayakis de un escenario laberíntico, encontrar la llave y salir hacia el siguiente nivel. En el escenario encontrará enemigos a los que puede destruir haciendo un agujero en el suelo y esperando a que el bicho en cuestión caiga en él, para taparlo inmediatamente, antes de que le de tiempo a salir. También puede recoger diversos ítems que le ayuden en su aventura. La mano de Hudson es más que apreciable, aunque realmente el juego es una versión del arcade de 1987 'Kid no Hore Hore Daisakusen' de Nichibutsu, que también tuvo una versión para Famicom el mismo año llamada 'Booby Kids'. Por su parte, en 1990 apareció en EEUU para Turbografx16 'Cratermaze', que no era otra cosa que el 'Doraemon Meikyuu Daisakusen' sin la licencia Doraemon, por lo que se cambiaron algunos sprites y cualquier elemento que hiciera referencia a la serie.

Este título de Doraemon es un juego ideal para que los más pequeños de la casa den sus primeros pasos dentro de los videojuegos, debido a la sencillez de su mecánica y a una dificultad no muy elevada.

Doraemon: Yume Dorobou to 7-nin no Gozansu
1993 – Megadrive

Otro buen juego basado en la licencia Doraemon es este cuyo título podríamos traducir como "Doraemon contra el ladrón de sueños y los siete gozansu", un juego de plataformas de corte bastante clásico que, en ocasiones, guarda parecidos más que sospechosos con los títulos plataformeros protagonizados por Mario. Controlamos a Doraemon, que tendrá tres acciones básicas que se realizarán con los tres botones del mando de Megadrive: saltar, disparar un arma que aturde a los enemigos y correr/agarrar. Vienen a ser acciones similares a las que hace Mario cuando coge la flor de fuego, aunque el arma de Doraemon "congela" a los enemigos en el punto en el que se encuentren en lugar de destruirlos y convertirlos en monedas. En este estado de pseudo-hibernación podremos subirnos encima para llegar a lugares más altos, o bien agarrarlos para lanzarlos contra otros enemigos. A lo largo de los escenarios Doraemon también tendrá que ir recogiendo mone.... digoooo, estrellas. Gráficamente es un juego resultón, con un sprite de Doraemon que capta el carisma del personaje, aunque con unos escenarios quizá un poco simples. Como dato curioso este es el único juego de Doraemon que apareció para Megadrive, algo comprensible dada la moderada popularidad de la consola de Sega en Japón.





Doraemon 4 - Nobita to Tuki no Okoku
1995 – Super Famicom

Super Famicom no podía faltar a la cita con Doraemon, siendo ambos productos de gran éxito en Japón. Nuestro querido gato cósmico azul de nuevo se enfrenta a un reto plataformero en su cuarta entrega para la 16 bits de Nintendo. Pero, a diferencia de los juegos que hemos repasado hasta ahora, Doreamon no será el único personaje seleccionable, sino que podremos manejar a Nobita, Gigante, Shizuka, Tsuneo y Dorami (la hermana de Doraemon), prácticamente el reparto protagonista de la serie al completo. Como ocurre con el juego de Megadrive, este título está bastante influenciado por la saga Mario, algo que podremos observar incluso antes de empezar a jugar, cuando se nos muestra un mapa de selección de niveles más que parecido al de Super Mario World. Por lo demás el juego consiste en saltar, recoger objetos mágicos con los que disparar a los enemigos y recolectar cascabeles. El resultado es un juego de plataformas que tampoco destaca demasiado dentro del catálogo de Super Famicom, aunque puede ser un cartucho apreciado por los fans del personaje y, de nuevo, por los más pequeños de la casa.





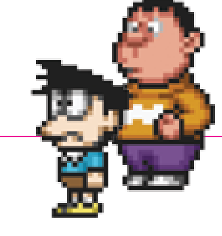


Parecidos razonables. En el juego para Super Nintendo de Doraemon los parecidos con la saga del fontanero saltan a la vista, aunque también nos vienen a la cabeza sagas como Adventure Island de Hudson...

Doraemon Kart
1998 - Game Boy

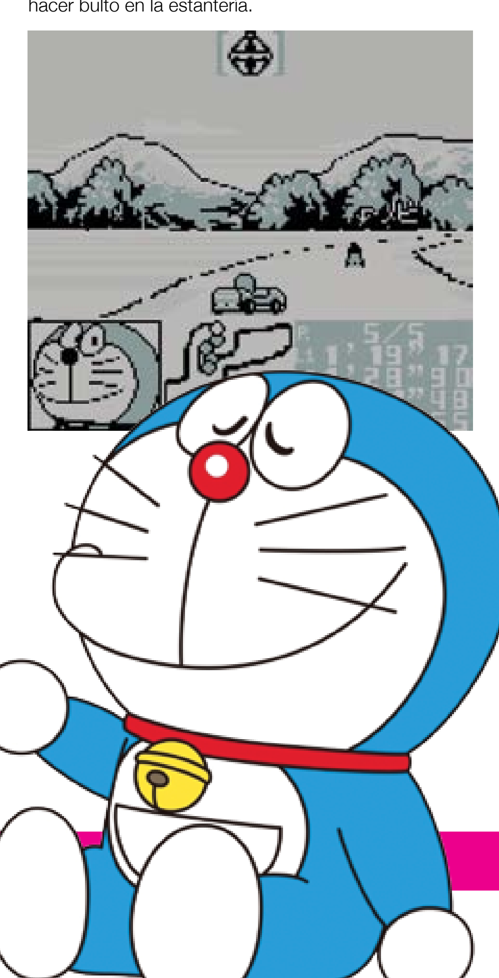
Epoch fue la empresa encargada de realizar gran parte de los juegos de Doraemon lanzados para las consolas de Nintendo. Si en el que hemos comentado de Super Nintendo se veía a la legua su inspiración en algunos aspectos de Super Mario World, en este 'Doraemon Kart' de Game Boy es todavía más patente que no se molestaron mucho en hacer algo original. Quizás tampoco es que Game Boy fuese la consola más adecuada para ponerse a reinventar el género de carreras, debido a las limitaciones del hardware, pero el juego canta a la legua que es un 'Sonic Drift' cambiando los personajes. Quizás estemos ante uno de los peores juegos basados en la licencia Doraemon, debido a la escasa sensación de velocidad y a los sprites parpadeantes que nos atormentan durante la carrera, aunque seguramente lo peor de todo sea la escasísima dificultad que convierte el juego en algo soso y carente de emoción. Un título a evitar por los asiduos a la importación de juegos retro, a no ser que sea para hacer bulto en la estantería.





Intento fallido. No es que GameBoy destaque en sus juegos de velocidad, pero es una pena que una licencia tan sabrosa como Doraemon acabara en un cartucho ramplón sin mucho que aportar al enorme catálogo de la portatil de Nintendo. Oportunidad perdida.







ISS VS FIFA

El combate definitivo entre los dos grandes pesos pesados del fútbol en las 16 bits

Otra nueva temporada futbolística. Otro año más de pasiones desatadas, rivalidades encarnizadas, alegrías, penas... También el fútbol virtual se coloca ya en la rampa de lanzamiento, con los dos contendientes habituales intentando convencer de que su propuesta es la mejor. Pero ¿quién ganó aquel primer combate de mediados de los 90?, ¿EA Sports con su FIFA o Konami con su International Superstar Soccer?. Vamos a verlo.

Antaño el número de juegos balompédicos era considerable. Echando la vista atrás nos encontramos con títulos míticos como Match Day, Kick Off, Sensible Soccer, Goal, Super Soccer, Striker, Actua Soccer, Esto es Fútbol.... muchos fueron los que intentaron reinar en este género, por no hablar de la cantidad de títulos que con la licencia de un jugador famoso intentaban hacerse un hueco. Tuvimos juegos con el nombre de Gary Lineker, Paul Gascoigne, Ronaldo... sin olvidarnos de las licencias españolas, con dos juegos de Butragueño y otro de Michel. Todos quedaron relegados a ocupar un espacio de nuestra memoria, sin opciones de poder volver a intentar destacar o incluso conseguir unas ventas mínimamente aceptables.

EA y Konami comenzaron su particular combate allá por 1993, año en el que fue lanzado 'FIFA International Soccer'. Hasta el año siguiente Konami no sacó al mercado su 'International Superstar Soccer', desarrollado por su división con sede en Osaka KCEO. Con el tiempo Konami compaginó la saga 'ISS' con la saga 'Pro Evolution Soccer' ('Winning Eleven' en Japón), desarrollada por la división de Konami en Tokio KCET, y que acabaría teniendo mayor longevidad que la producida por los de Osaka.

'FIFA International Soccer' veía la luz inicialmente en Megadrive como una gran apuesta dentro de los videojuegos de fútbol. Contaba con la licencia oficial FIFA y una gran campaña de marketing. Los medios ensalzaban las bondades del que parecía ser "el simulador de fútbol definitivo", poniendo especial énfasis en la palabra "simulador". Se nos hablaba de que las medidas del campo eran las más realistas, que los jugadores tenían unas animaciones sublimes y un gran repertorio de movimientos. El *hype* por las nubes, los usuarios de Megadrive sacando pecho por tenerlo en exclusiva (aunque no supieran que solo era algo temporal) y los de Super Nintendo rabiando por no tener el juegazo de futbol más asombroso de la historia. Finalmente el "cerebro de la bestia" recibiría su versión y los nintenderos del momento corrimos raudos a las tiendas a comprar o alquilar esa gran joya. Pero la salida de ISS en Super Nintendo parecía darle la vuelta a la tortilla, y ahora eran los usuarios de Megadrive los que lloraban por los rincones por no poder jugar la propuesta futbolística de Konami, con la que estaban tan encantados los nintenderos.

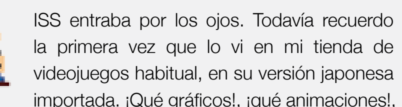
Enfrentemos a estos dos clásicos del deporte rey. ¡Se aceptan apuestas!



¿Qué pasó cuando el juego fue lanzado?

Cuando salió ISS a la venta, FIFA ya llevaba un tiempo dando guerra, primero en Megadrive y posteriormente en Super Nintendo. Era el referente futbolístico del momento aunque otros juegos de fútbol habían probado fortuna con anterioridad, como Super Soccer, Striker o Sensible Soccer, siendo este último el más adictivo de todos. Sin embargo FIFA era el que mayor atención mediática había creado desde el momento que se anunció que contaba con la licencia oficial de la FIFA y que era más un simulador que un arcade.

Corría el año 1993 cuando se lanzó este auténtico pelotazo, y nunca mejor dicho, para Sega Megadrive. Los seguidores de los juegos de fútbol estaban acostumbrados a ver partidos desde arriba, (véase Sensible Soccer), plagados de jugadores cabezones, prácticamente caricaturescos; quizás en perspectivas laterales, ambiente arcade y animaciones ligeramente ortopédicas, recuerden European Club Soccer o Euro Football Champ. Todos estos equipos fueron barridos de un plumazo, sentenciados apenas en cuarenta y cinco minutos, a base de derechazos a la escuadra y cabezazos en plancha imparables. FIFA International Soccer, o más tarde conocido como FIFA' 94, ofrecía una vista isométrica ideal y un ritmo de partido delicioso; muchos lo contemplaron como lo más parecido a una retransmisión futbolística que habían visto jamás.

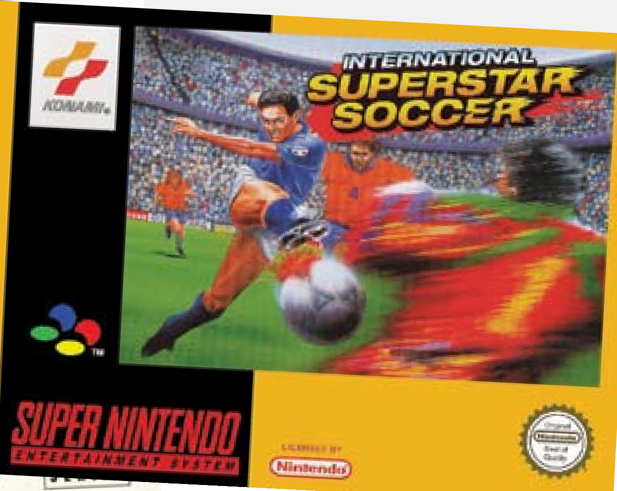


¿Qué es lo que más destacó como juego de fútbol?

ISS entraba por los ojos. Todavía recuerdo la primera vez que lo vi en mi tienda de videojuegos habitual, en su versión japonesa importada. ¡Qué gráficos!, ¡qué animaciones!, ¡qué fluidez!. Por supuesto lo compré en cuanto salió a la venta en Europa. El título de Konami apostaba por una jugabilidad más arcade que la del exitoso juego de EA Sports, más en la línea de juegos como Super Sidekicks, el juego de fútbol de SNK para Neo Geo que arremolinaba a la chavalería a su alrededor en los salones recreativos, aunque sin llegar a las mismas cotas de desenfreno.



FIFA tardó poco tiempo en enganchar a los que lanzaban plegarias por encontrarse con un juego de fútbol auténtico, algo que destilara la esencia de este deporte, más allá de la espectacularidad con la que solían enfocar el *soccer* los arcade de la época. El gran logro del juego de EA Sports consistió en aunar la posibilidad de engarzar jugadas de tiralíneas, de carreras profundas y centro desde la banda, de tácticas defensivas y técnicas ofensivas... todo mezclado con el impacto audiovisual desplegado sobre los circuitos de los dieciséis bits de SEGA. Mención especial a sus cánticos digitalizados, los cuales les sonaban a los que tenían parabólica y veían la Premier League por aquel entonces. Las dos caras del fútbol lucían mejor que nunca.

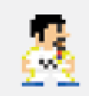




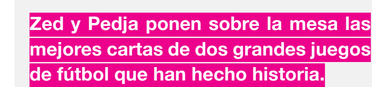



¿Cómo lo recibió su máximo rival?

FIFA tenía su público, sobre todo en Megadrive, donde International Superstar Soccer no hizo aparición hasta que salió su secuela Deluxe. El pique habitual entre nintenderos y segueros llegaba en esta ocasión a una de sus máximas expresiones. Mientras para los usuarios de Megadrive FIFA era lo más (obviamente porque no tenían el ISS), para la mayoría de los de Super Nintendo el de Konami era el mejor juego de fútbol de la historia, aunque también hay que tener en cuenta que la mejor versión del FIFA era la de Megadrive.

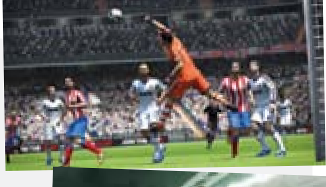


Perfect Eleven o International Superstar Soccer (ISS), dependiendo del continente en el que nos encontrásemos, no saldría al mercado hasta el año 1994. Hasta entonces, muchos fijan el comienzo de la saga futbolera de Konami con el Hyper Soccer de NES del año 1991. Yo diría que mucho antes, puesto que los felices poseedores de MSX como yo pudimos disfrutar de un fantástico juego llamado Konami's Soccer.



Zed y Pedja ponen sobre la mesa las mejores cartas de dos grandes juegos de fútbol que han hecho historia.

Tanto FIFA como ISS han tenido continuidad tras aquel primer enfrentamiento en los 90, y en la actualidad aún sigue siendo foco de 'enfrentamiento' entre detractores y seguidores de una y otra saga. ¿Con cuál te quedarías tú?







Los fans del juego decían que era mejor que el otro porque...



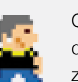
Sencillamente era lo más parecido a ver un partido de fútbol real en la televisión. Gráficamente y a nivel de animaciones, no había color. También la física del balón era superior en ISS. Por no hablar de que en FIFA parecía que jugabas siempre con *lag*, esa sensación de retardo entre que pulsabas el botón y el jugador ejecutaba la acción que me resultó tan molesta durante años en la saga FIFA. Además en ISS, una vez dominabas los regates con la cruceta, podías humillar a tus amigos menos experimentados pasándole el balón al portero, regateando a todo el equipo contrario y marcando un gol a lo Chilavert. Menudos piques.



El germen de la polémica, la semilla introducida en la tierra fértil, la génesis del partido del siglo. Muchos de los acérrimos fans de FIFA en la actualidad permanecen en este selecto club desde aquel año en el que se lanzara la primera versión. El lanzamiento de ISS por parte de Konami parecía debilitarles, pero se defendían cual catenaccio a conciencia, ya que FIFA seguía siendo más realista que su rival, que se acercaba más a una serie de dibujos animados japonesa que a un partido de verdad. Desde la paleta de colores utilizada hasta la entonación del público, pasando por el movimiento de los jugadores y del propio balón... un conjunto de sensaciones que lograban sumergernos en la vorágine propia de un domingo por la tarde en el estadio.




¡Fallos de su máximo rival!



Cuando te llamas FIFA y alardeas de tener la licencia oficial no es normal que no existan las rayas en las camisetas. ¿Argentina sin su clásica zamarra albiceleste?. ¡Por favor! Otro gran fallo era el balón, cuya física se asemejaba más a la de un balón de playa que a la de uno de fútbol. ¿Y la jugabilidad?. Mucho simulador pero luego el desarrollo de los partidos era una continua sucesión de pases imprecisos, rebotes y más rebotes, y un juego más vertical que el "patapúm p'arriba" de Clemente. Pero si hay que quedarse con lo peor, lo tengo muy claro. FIFA era un juego tramposo, muy tramposo. Es ese tipo de juego que se pica cuando vas ganando, pero a lo bestia. Si fuera un jugador real sería de esos que lanza el mando contra el suelo y apaga la consola cuando ven que van a perder, pero como sólo es un programa te hacía cosas como marcarte goles desde medio campo nada más centrar cuando te conseguías adelantar en el marcador. Algo que a día de hoy todavía sigo notando en los FIFA actuales (al menos hasta el FIFA10 que es el último que compré), aunque no tan descaradamente.

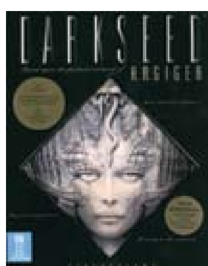


Me concentraré para que dos párrafos sean suficientes. Veamos.. te esfuerzas en hacer que tus jugadores se parezcan a los reales, en especial Roberto Baggio... ¿y le pones como nombre Galfano? ¿Alguien se paró a pensar la rima que podía ganarse la frase "¡gol de Galfano!"? Más: durante todo el partido de ISS, y cuando digo todo es TODO, suena un insufrible y taladrante cántico con tambores tribales de fondo, capaces de conseguir enterrar el ambiente propio de un partido y hacernos imaginar que estamos jugando con nativos de la isla de Papua realizando algún ritual bizarro para hacer que llueva, o algo peor... Pero, sin dudarlo ni un instante, lo peor era el portero cuando se lanzaba a por un balón (parecía que estaba acostado) y SIEMPRE lo rechazaba hacia el centro del área. Resultado: el noventa por ciento de los goles eran de rechace. Más feo que Prosinecky en bata.

SEGURO QUE HE TENIDO UNA PESADILLA. ME HA DEJADO UN TERRIBLE DOLOR DE CABEZA.

Sprites muy reales. El personaje principal, Mike Dawson, es el diseñador y productor del juego, que decidió usar su nombre y su imagen para dar vida al atormentado escritor.

Darkseed



SISTEMA: PC
AÑO: 1992
GÉNERO: Aventura gráfica
PROGRAMACIÓN: Cyberdreams
PUNTUACIÓN: ****

Durante su breve existencia, la compañía Cyberdreams (1990-1997) produjo cinco títulos caracterizados por una estética y una narrativa oscura e inquietante. “Darkseed”, su primer juego, será recordado por incluir el trabajo de un artista igual de oscuro e inquietante: H. R. Giger, creador de Alien.

“Desarrollando nuevas formas de sorprender, Cyberdreams presenta Darkseed”. Así comenzaba esta aventura gráfica que, consciente del éxito que cosechaban por aquel entonces las producciones de Sierra y Lucasarts, apostó por una historia de terror y ciencia ficción más cercana a las novelas de Stephen King. El protagonista es un escritor llamado Mike Dawson, quien decide comprarse una vieja casa en las afueras de Woodland Hills para retirarse una temporada en busca de inspiración. La primera noche en su nuevo hogar, Dawson sufre una pesadilla bastante traumática en la que una máquina introduce un embrión alienígena en su cabeza. Esta “semilla oscura” marcará el inicio de otra pesadilla, la nuestra, ya que tendremos que descubrir el misterio que se oculta en la casa y resolverlo en el plazo de tres días, antes de que la semilla “brote” de una forma bastante desagradable.

Esta contrarreloj era el gran desafío del juego y al mismo tiempo su mayor defecto, porque la aventura sólo podía resolverse realizando una serie de acciones concretas cada día, y por si fuera poco no teníamos todo el tiempo del mundo para descubrirlas. En “Darkseed” el reloj corría deprisa y a la hora de dormir más nos valía estar de vuelta en la cama con los objetivos de ese día cumplidos, porque el sueño podía sorprendernos en otra localización y a Dawson no le importaba estar en mitad de la calle o en un cementerio para caer rendido al suelo. Las primeras partidas eran frustrantes: si no visitábamos un lugar, realizábamos una acción o cogíamos un objeto cuando correspondía, ya no había modo de volver atrás y era imposible resolver los puzles. A esto contribuía el odioso “pixel hunting”: ciertos objetos sólo podían encontrarse colocando el cursor en un punto exacto de los escenarios, realizados a 640x480 por petición expresa de H. R. Giger, que buscaba el máximo detalle para sus perturbadores ilustraciones. Con ellas se creó todo el mundo oscuro del juego y a los alienígenas causantes de los dolores de cabeza de Dawson. Respecto a la música y el sonido, al margen de alguna que otra melodía siniestra, lo único destacable eran los escasos diálogos digitalizados que podían entenderse incluso con el PC Speaker. “Darkseed” tenía los ingredientes para ser una gran aventura y fracasó en lo más importante: el guión. La historia daba para mucho más, pero la extraña lógica de sus situaciones y la sensación de estar perdidos constantemente no motivaban a jugarlo.

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los números en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este número era:

¿Cuál es vuestro personaje favorito de Street Fighter?

6128 dice:
Mi personaje favorito es Chun-Li. Sin duda.
La primera vez que vi en vivo una recreativa de Street Fighter 2 estaban luchando Guile contra Chun-Li. Y al ver aquello en movimiento me enamoré perdidamente de ese pedazo de arcade, pero sobre todo de la china luchadora. No es la primera fémina luchadora de un juego de luchas (me vienen a la memoria otras como Star o Fan del Yie Ar Kung-Fu) pero si la más representativa, potente y sexy. Aunque Mai Shiranui le gane en "pechonalidad".

Iban Nieto dice:
Es muy difícil elegir un único personaje de Street Fighter. Cada uno tiene sus propias (des)ventajas y tambien depende del modo de juego de cada uno. Es algo un tanto personal. Diría que Sagat es mi personaje favorito, ya no solo por su potencia, fuerza y facilidad de uso (Tiger/Ground Tiger Shot, Tiger Uppercut/Knee Crush) si no por su historia con Ryu. Es un personaje honorable que no solo reparte tortas, su perseverancia le da la oportunidad de luchar (y ganar) de nuevo contra esos grandes adversarios que una vez le ganaron y le hirieron el orgullo.

SNTS87 dice:
Desde la primera vez que vi el juego y eché una partida a la recreativa, mi personaje favorito sin dudarlo, ha sido KEN. Y es por que para aquella tierna y corta edad que tendría, a ver como le explicas tu a un niño que veia cada dia Dragon Ball, que el aquel tío con kimono rojo, cinturón negro, y que lanzaba ondas vitales, no era Goku. Desde entonces y a día de hoy en Street Fighter IV, es el peraonaje que mas me gusta y con el que más suelo jugar.



El auténtico. Ryu siempre ha sido uno de los personajes favoritos de la saga y ha acompañado cada entrega de la serie de Capcom desde los inicios.

KeiDash dice:
Pues la verdad es que mi personaje favorito de la saga Street Fighter es 'Makoto del SF III 3rd Strike'. Para mi es un personaje muy estable y muy rápido, cosa que me gusta bastante cuando echas un Versus. Sus atáques son muy directos (característicos del estilo que usa que es el Rindoukan karate) y quizás no tan complicados como por ejemplo Vega, que es un personaje rápido, para a mi manera de jugar, un poco complicado de manejar para mi estilo. Creo que Makoto tiene un buen carisma, y la voz Japonesa en el juego, le da aún mas énfasis en sus movimientos tan rápidos.

aki dice:
Siempre me gustó Chun-Li, sobre todo por el nivel de detalle de escenario que le acompañaba. Me quedaba sorprendido viendo tantos detalles y animaciones mientras se producian peleas. Y el "ya-ta" que era la frase que decía cuando ganaba los combates pues me parecía simpático - si es que hasta parece que está diciendo "ya está" en nuestro idioma.

sromero dice:
(Siempre hablando de SF2, ya que los demás no me gustan). Ryu. Ese exagerado sentido del honor y la justicia que no tiene el chuloplaya de Ken, me encantan :P

Javitronik dice:
Para mí, hablar de Street Fighter es hablar del Street Fighter II versión arcade. Me pilló en la edad de la inocencia y ver a aquel plantel de luchadores tan estrambóticos dándose cera fue lo más. Y me podía pasar la tarde entera viendo a los más mayores de jugar sin darme cuenta. La verdad es que todos los luchadores tienen un algo que los hace únicos, pero para mí Ken, aquél chico del kimono rojo, con esa melena dorada al viento, con esa pose tan chulesca enfrentándose a Ryu, el luchador que todo el mundo se cogía y que parecía invencible, fue mi favorito. No había nada más placentero que zurrarle al amiguete de al lado segurísimo de ganar el combate por haberse elegido a Ryu con éste luchador.

Chava dice:
Desde la primera vez que vi y jugue SF 2 The World Warriors en Arcade me enamoré de Chun LI... era un niño y me fascinaba jugar con ella (hasta el día de hoy la ocupo salvo en algunas excepciones).
Fue la única personaje femenina y le daba un nuevo respiro al mezclar géneros en los videojuegos, el cual fue casi siempre desde un principio un mundo concebido para hombres. Chun Li marcó la diferencia al poder batirse ante los demás de par a par, demostrando el poder femenino y fue una revelación para el corazón más incauto.

Adol3 dice:
Debo ser el único al que no le dice nada la saga, pero por quedarme con uno, Vega (occidental), por ver como el amor patrio rajaba los caretos ajenos. xD

VengadorToxico_ dice:
A mi el que más me gusta es Ryu, seguramente porque me identificaba mucho con su kimono de más pequeño, cuando yo mismo practicaba karate por las tardes después del colegio. Soñaba muchas veces con hacer las técnicas que veía en Dragon Ball (¡menudo iluso!), pero también con esos puñetazos y patadas apoteósicas de Ryu, que me encantaban. En los recreativos había una magia que me costaba mucho hacer, el gancho hacia arriba, pero terminé por depurarlo en Super Nintendo en el juego Super Street Fighter II, en el que llegué a tener una coordinación de golpes casi perfecta y era realmente difícil ganarme. La historia de Ryu también es muy bonita, típica del rollo japonés. Es sin duda mi preferido.

Zangief dice:
A mi me encantaba Zangief. Es un tipo grandote, con aspecto feroz, lento y complicado de manejar. Sus movimientos especiales eran de lo más difícil de ejecutar, al menos en Street Fighter II, el juego que más he fundido de la saga. De todas formas también reconozco que si jugaba contra algún amiguete y este sabía manejar a algún otro personaje, la paliza estaba asegurada! jajajaja

Diegolu dice:
Basándome en Street Fighter II, mi personaje favorito siempre ha sido Ken. Aunque era muy similar a Ryu como sabemos para mi gusto ejecutaba a mi parecer los golpes más "potentes" que Ryu y parece más rápido. Vega me ha llamado la atención, y lo que realmente me hacia gracia es la imagen que se tiene España desde el exterior (Sevillanas, toros...)

Gustavo_Retro dice:
Mi personaje favorito es Blanka, siempre me ha gustado ese diseño tan original y su gran historia.

NicoGalis dice:
Sin duda alguna Street Fighter es uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, fue una auténtica revolución en los salones recreativos y lo sigue siéndolo en las consolas de última generación, desde el primer momento que pude jugar a Street fighter II tuve claro que mi personaje favorito sería Ryu, su estilo de lucha Ansatsuken y su aspecto físico con el keikogi blanco sin mangas siempre me gustaron más que otros personajes del juego. Otro de los aspecto que me gusta de este personaje es toda esa historia que hay detrás del luchador solitario que no deja de entrenar para superarse a si mismo. Con la llegada de Street Fighter 4 y el incremento de personajes como Gouken, Guy o Rufus es inevitable cambiar alguna vez de personaje, pero sin duda Ryu siempre será mi personaje favorito.

Reptile dice:
¿Street Fighter? Vaya tomadura de pelo. ¡El juego de lucha que mola es Mortal Kombat leñe! Esos fatalities brutales mediante cadenas interminables de comandos son la crema...

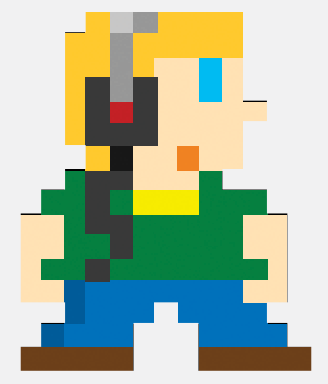
Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre "Añadir puntos" y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet. En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).

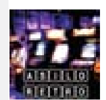


Sintoniza tu PODCAST

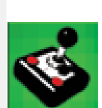
Estos son los podcast que escuchamos en RetroManiac. Visita sus webs y descárgalos o escúchalos online!:



Fase Bonus
www.fasebonus.net
Retro, películas, humor



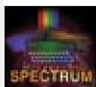
Asilo Retro
www.asiloretro.com
Retro, píldoras, semanal



Machacándonos el Joystick
www.machacandonos.com
Juegos actuales y retro



El Club Vintage
www.elclubvintage.com
Retro, monográficos



El Mundo del Spectrum
www.elmundodelspectrum.com
Retro, Spectrum

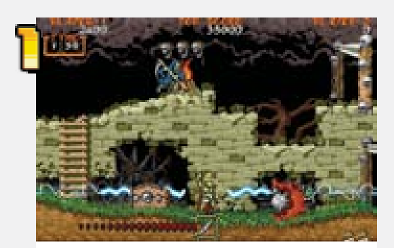


El Complejo Lambda
www.complejolambda.com
Juegos modernos y retro



RetroActivo Podcast
www.retroactivo.es
Retro, ordenadores, consolas

TOPfive
¡Los preferidos de RetroManiac!



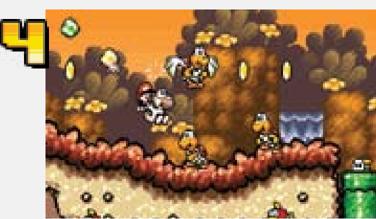
Ghouls'n Ghosts
(Arcade)



X-Wing vs TIE Fighter
(PC)



Streets of Rage 2
(Megadrive)



Super Mario World 2
(Super Nintendo)



Virtua Racing Deluxe
(32X)

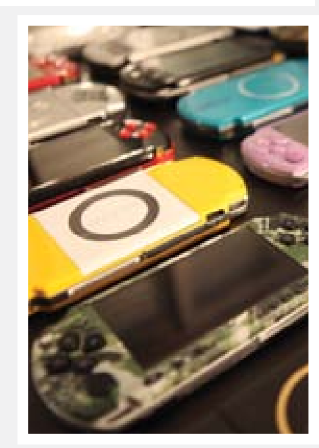
Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a: retromaniac.magazine@gmail.com

SOY SILENT SHADOW, COLECCIONISTA DE CONSOLAS, ORDENADORES RETRO Y VIDEOJUEGOS. POSEO EN LA ACTUALIDAD ALGO MÁS DE 400 CONSOLAS, DESDE LAS PIONERAS MAGNAVOX ODYSSEY O ATARI PONG, HASTA LAS ACTUALES PS VITA, O NINTENDO WII U; DE LAS CUALES CASI UN 65% SON PORTÁTILES. EL NÚMERO EXACTO DE JUEGOS ES MÁS DIFÍCIL DE DETERMINAR, PERO RONDA LOS 3.000.

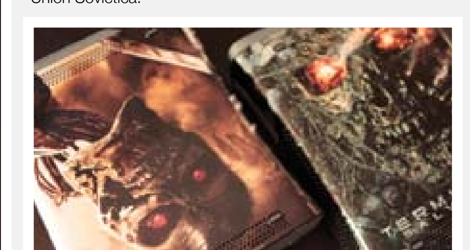
Mi primer contacto con los videojuegos fue con una Philips Videopac que aún conservo. De ahí me llegó la afición por todo lo electrónico y di mis primeros pasos en la informática con un Spectrum de 16Kb. Sin embargo, fue con el CPC 464 y con la bajada de precios de los juegos a 875 pesetas donde comenzó esta especie de síndrome de diógenes de los videojuegos que me posee, para desesperación de mis progenitores, que veían como pasaba de los deportes y dedicaba mis ratos libres a ir a la tienda OneWay Soft en la primera planta de un piso de la madrileña y por aquel entonces poco recomendable Calle Montera. En el futuro espero conseguir... ¡más espacio!, y con ello tal vez cumplir el sueño de tener algún pinball como los de Star Wars o Indiana Jones, o alguna recreativa mítica como "Gauntlet" o "Afterburner" con su cabina y todo :-D







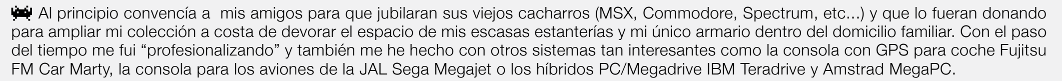
He conseguido algunas piezas bastante raras para mi colección, como la Xbox 360 de Indiana Jones y La Calavera de Cristal, con tan solo 5 unidades en el mundo, las dos 360 de Terminator Salvation; la Dreamcast Biohazard S.T.A.R.S, o la Sega Pico Toy Story. Poseo también otras rarezas como un MSX árabe, clones de Spectrum de la U.R.S.S o la colección de clones Game & Watch de Elektronika, también de la antigua Unión Soviética.





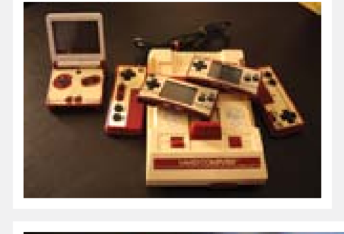


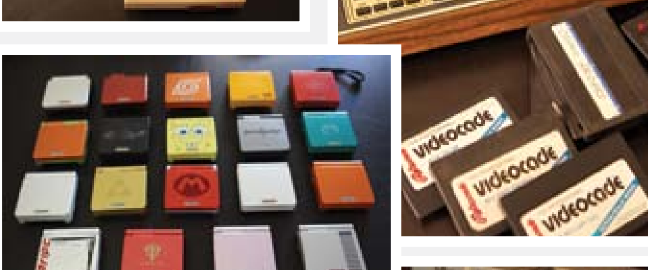




Al principio convencía a mis amigos para que jubilaran sus viejos cacharros (MSX, Commodore, Spectrum, etc...) y que lo fueran donando para ampliar mi colección a costa de devorar el espacio de mis escasas estanterías y mi único armario dentro del domicilio familiar. Con el paso del tiempo me fui "profesionalizando" y también me he hecho con otros sistemas tan interesantes como la consola con GPS para coche Fujitsu FM Car Marty, la consola para los aviones de la JAL Sega Megajet o los híbridos PC/Megadrive IBM Teradrive y Amstrad MegaPC.









En la actualidad y debido a una cuestión de espacio, he de ser más selectivo, con lo que la colección crece a un ritmo menor, pero con piezas más raras, principalmente kits de desarrollo (Playstation Yaroze, GameCube Dolphin, Xbox Debug, etc...) En estas imágenes podéis ver agrupados por temas algunas de mis preferencias en videojuegos, como son la saga Final Fantasy, Gundam o Metal Gear Solid.





RetroManiac y tú

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Una vez que comenzaron a llegar las revistas empresas a vuestras direcciones, surgió de forma instantánea una especie de movimiento mediante el que nos llegaban vuestras fotografías junto a la revista. Incluso en los populares foros de El Otro Lado decidieron comenzar una especie de recopilación de imágenes que nos dio a nosotros la idea de hacer lo propio y montar el collage que podéis ver a continuación. Nos ha encantado que perdierais un poco de vuestro tiempo y nos mandarais estas imágenes, nos ha hecho muchísima ilusión comprobar como la revista está muy bien acompañada en vuestras manos. ¡Gracias!



Entrevistamos a Manu Sagra y Adol3

Para llevar al papel el número 6 de RetroManiac tuvimos que recurrir a una campaña crowdfunding, mediante la que recogimos las aportaciones económicas necesarias para poder cubrir los costes de impresión y envío de las revistas. **Manuel Sagra** y **Adol3** contribuyeron con las aportaciones más altas de 100€ cada uno al poco de iniciarse la campaña llevándose la consiguiente revista junto a algunos extras exclusivos. Sin embargo, y más allá de todo esto, aquí en RetroManiac les estaremos siempre agradecidos por su desinteresada aportación y apoyo en lo que hacemos. Es por ello que merecen que los lectores de la revista sepáis más de estos auténticos amantes del retro. Con vosotros...





La 'doble' Famicom. La última adquisición de Manu, una Twin Famicom con los resaltes en verde. Producida por Sharp, es una exclusiva japonesa que combina la Famicom de toda la vida con el Family Computer Disk System.

Lo primero de todo darte las gracias por tu más que generosa aportación en la campaña de crowdfunding de RetroManiac que iniciamos en verano para llevar al papel el número 6 de la revista. Manu, preséntate a nuestros lectores por favor…

¡Hola a todos! Soy Manuel Sagra, un madrileño de 33 años que sigue disfrutando como puede de los videojuegos y de todo lo que les rodea. Teniendo en cuenta que estoy casado, que tengo un niño de tres años, una niña de dos, y que trabajo a jornada completa, os podéis imaginar el poco tiempo libre que me queda para mis aficiones.

Es posible que mi nombre les suene a algunos, ya que tengo un blog sobre videojuegos al que antes dedicaba mucho tiempo, y que ahora actualizo muy de vez en cuando: **El Blog de Manu** (http://elblogdemanu.com). Últimamente estoy más activo con otros dos proyectos basados en Tumblr: **Paraíso Friki** (http://paraisofriki.com) y **RetroEscena** (http://retroescena.com), teniendo este último una temática muy afín a la revista.

¿Cuáles fueron tus primeros juegos y sistemas? ¿Algún juego o máquina fetiche? ¿Por qué?

Mis primeros recuerdos son de un clon de Pong fabricado por Philips, que mis padres compraron cuando yo todavía era un bebé. Más adelante vino la Atari 2600 Jr, luego un fantástico ZX Spectrum +2A, y más adelante otras consolas y ordenadores de todas las épocas. De todas ellas, quizás destacaría dos: la Saturn y el Amstrad CPC Plus. La primera por tener un catálogo de arcades impresionante, y por ser más que infravalorada. En cuanto al Amstrad, le tengo bastante cariño, y me sacó de muchos apuros en la Universidad... sí, cuando el resto del mundo estaba con Windows, yo hacía algunas prácticas con un CPC.

En cuanto a juegos fetiche, aquí la cifra se dispara, pero creo que me quedaré con tres. El primero sería Tetris, sobre todo por esas noches soñando con los tetrominos cayendo sin parar. Después estaría Street Fighter II, por lo que significó para el género, y por la cantidad de horas que le he dedicado en mi vida. Por último, creo que me quedaría con Panzer Dragoon Saga, a pesar de que los RPGs no sean lo mío. Las emociones que me brindó ese título no las he vuelto a experimentar con ningún otro juego.

¿Cuál ha sido tu última adquisición retro y cómo empezaste con esto de recuperar videojuegos clásicos?

Mi última adquisición ha sido una Twin Famicom verde, y algunos juegos en disco para probarla. De esto ya hace unos meses, y todavía no he tenido tiempo de enchufarla a la tele...

En cuanto a lo de recuperar material clásico, supongo que ha sido una constante desde que tengo esta afición. Al principio era por necesidad, ya que cuando me compraron el Amstrad CPC+ en 1993, ya era complicado conseguir material para este ordenador, y luego he ido comprando sistemas casi al final de su vida comercial. Con el paso de los años, y a medida que mi situación económica me lo ha ido permitiendo, he ido adquiriendo los juegos y máquinas que no me pude permitir en su día.

¿Cuál es tu posesión retro más preciada? ¿Y cuál es la que más te ha costado conseguir?

La primera es una pregunta complicada de responder, aunque supongo que tengo especial cariño por mi edición firmada de Metal Gear Solid, que conseguí en la presentación de la cuarta entrega hace unos años. Conocer en persona a Kojima, Shinkawa y a otros miembros del equipo es algo difícil de olvidar.

Lo que quizás ha sido más complicado de conseguir, es una edición en buen estado de Dungeons & Dragons Collection para Saturn, ya que compré una en su día, y venía con un disco en mal estado de fábrica. Y ya sabéis que ese juego no tuvo una tirada especialmente alta...

Cuando se habla del retro siempre se hablan de juegos antiguos, pero… ¿qué te parecen los juegos actuales programados para máquinas de más de veinte o treinta años? ¿Les dedicarías un lugar en tu colección?

Es una escena que me encanta, y de la que espero formar parte un día de estos. Programar para las máquinas actuales no tiene demasiado misterio, pero cuando te limitas a un hardware más que superado, con unas características técnicas que quedan en ridículo con el más cutre de los smartphones de hoy en día, te das cuenta de la genialidad de los programadores de antaño. Conseguían sacar adelante juegos fantásticos, con un entorno de desarrollo que muchas veces era precario, y con una documentación tirando a escasa. Ahora hay facilidades para superar estas últimas limitaciones, y las máquinas casi se conocen al dedillo, pero la gracia de ceñirse a un hardware "obsoleto" hace que los juegos tengan un encanto especial.

En mi colección hay una gran cantidad de producciones de este tipo, que se ven enriquecidas por el hecho de que tengo la suerte de conocer en persona a muchos de los que hacen posibles este tipo de desarrollos.

¿Qué piensas de la situación actual de los videojuegos? ¿Fueron tiempos anteriores necesariamente mejores o podemos convivir con la oferta que hay actualmente?

Los videojuegos disfrutan ahora de una salud envidiable, y más si tenemos en cuenta que vivimos en una época de crisis. Hay producciones para todos los gustos, y a pesar de que hay muchos refritos (algo que ya se estilaba hace décadas, por cierto), hay muchos juegos comerciales de gran presupuesto que son una delicia. Si a esto le sumamos todo lo indie, creo que el panorama es incluso mejor del que pudimos vivir hace unos años.

Por otra parte, si ahora tuviese una actitud ultraconservadora, y en un futuro me hubiese dado cuenta de que me he perdido joyas como Virtue's Last Reward, Uncharted 2, o Super Mario Galaxy, por poner unos ejemplos, nunca me lo hubiese perdonado.

¿Crees que las generaciones que han nacido en los videojuegos con el HD son capaces de abrazar lo retro, o este mundo sólo lo mantendrá la nostalgia?

Supongo que todo depende de la mentalidad de cada uno. Me consta que hay chavales que no ven más allá del Call of Duty o PES de turno, pero también los hay que disfrutan con juegos de otras épocas, sin importar la calidad de los gráficos o del sonido. No hay más que ir a una feria como RetroMadrid, y ver la cara de felicidad de padres e hijos.

En mi caso, haré todo lo posible para que los míos aprecien los videojuegos de otras épocas, pero si veo que no les gustan, tampoco seré tan cabezón como para imponerles algo. Lo mismo pasa con la música, con los libros y con otros gustos personales. Pero al igual que ocurre con estos ámbitos, siempre hay gente que ama a los clásicos, sin importar demasiado su edad o lo que les haya tocado vivir.

Dada tu especial aportación al proyecto, parece evidente lo que valoras todo lo relacionado con recordar el videojuego retro, pero, en concreto, nos gustaría conocer de qué forma valoras RetroManiac: ¿fuente de información, colección, ocio?

RetroManiac es un regalo para todos los aficionados a los videojuegos, tanto por su calidad, como por sus contenidos, y obivamente por su "precio". El hecho de que no os atéis a una periodicidad concreta hace que en los textos se note que hay mucho cariño y dedicación detrás, y en este mundillo eso es mucho más importante que el hecho de estar al día.

Personalmente, disfruto tranquilamente cada revista después de una rápida hojeada para calmar el "hype", y sé que puedo volver a cualquier número después de un tiempo para deleitarme con una segunda o tercera lectura. Y ahora, con el formato físico, el gusto es doble, ya que ver el lomo de la revista en la estantería es un placer añadido.

La campaña de crowfunding para lanzar la revista en papel ha resultado exitosa, para un grupo objetivo reducido y bien delimitado. ¿Crees que una revista impresa de estas características podría tener futuro mediante una distribución a gran escala?"

Lamentablemente, y siendo realistas, me temo que no. A lo largo de los años ha habido varios proyectos similares, e incluso una editorial potente (pero no exenta de problemas) como Axel Springer, ha tenido dificultades con la versión adaptada de RetroGamer. Además, viendo la lista de colaboradores que han hecho posible RetroManiac en versión impresa, veo muchos nombres conocidos, algo que demuestra que esto no deja de ser un nicho relativamente pequeño.

¿En qué crees que podría mejorar RetroManiac la revista? ¿Sugerencias?

El proyecto ha madurado bastante a pesar de llevar pocos números, aunque siempre hay margen de mejora. Por un lado, creo que habría que dejar de ser condescendiente con los proyectos patrios. Es cierto que hay mucha calidad en las producciones españolas, pero también hay algunos juegos como Deadlight con los que creo que se ha sido demasiado benevolente.

En este sentido, quizás también sería interesante destacar qué juegos no merecen la pena de todo lo que va apareciendo, ya que el tiempo de muchos es bastante limitado. Siempre es duro criticar, y es algo bastante subjetivo, pero alguien tiene que hacerlo...

Seguro que hay otros pequeños detalles, pero lo importante es todo el trabajo que habéis hecho hasta ahora, y todo lo que os queda por delante para hacernos disfrutar aún más con los videojuegos. ¡Gracias por ese esfuerzo y por hacer posible RetroManiac!



Lo primero de todo darte las gracias por tu más que generosa aportación en la campaña de crowdfunding de RetroManiac que iniciamos en verano para llevar al papel el número 6 de la revista. Adol, preséntate a nuestros lectores por favor…

Gracias a vosotros por el tremendo trabajo que estáis haciendo con esta publicación. Bueno, me llamo Rubén y soy un enfermo de los sistemas clásicos, como algunos ya saben, me encanta acumular toneladas de material viejuno, lo que me ha llevado a ser catalogado de bicho raro por algunos listillos del mundillo. En la blogosfera me conocen como Adol3 y tengo un blog donde expongo mis intrigas del mundillo del videojuego clásico o retro: http://awetap414.blogspot.com

¿Cuáles fueron tus primeros juegos y sistemas? ¿Algún juego o máquina fetiche? ¿Por qué?

Todo comenzó con un ZX Spectrum +2A, era un chaval y mis padres nos lo regalaron a mi hermano y a mí en las Navidades de 88 ó 89, no recuerdo bien. Lo que no olvidaré es el primer juego que tuve para ese ordenador, un tal "Galletrón". No ha llovido ni nada.

Entrevistamos a Manu Sagra y Adol3



Punto de peregrinación. En la imagen una 'panorámica' de la habitación del deseo de Adol3.

Más tarde vino una Master System, Megadrive y mi amor por SEGA, con lo que todo lo que olía a esa compañía acababa en mis manos, o al menos lo intentaba.
Siempre he dicho que Megadrive ha sido con la que más me he divertido, pero quedarme con un sistema sería difícil, tal vez X68000 o Fm Towns, por ser tan exóticos y casi desconocidos para la mayoría. Sobre juegos, Tatsujin Ou para Fm Towns me tiene encandilado.

¿Cuál ha sido tu última adquisición retro y cómo empezaste con esto de recuperar videojuegos clásicos?
Veamos, lo último que ha llegado al rincón han sido unos ítems para Sega Saturn llamados MOGITATE, unos discos con material publicitario/promocional y algunas demos. Me encantan este tipo de materiales, ¡por eso digo que no estoy bien!
Lo de empezar con esto de coleccionar es algo que surgió sobre la marcha, cuando un día te das cuenta de que tienes un catálogo bastante grande y te preguntas ¿por qué no más? jajaja. Pero lo gordo viene de hace unos 4 ó 5 años y la inestimable ayuda de interenet, y es que no he tenido conexiónen casa hasta el 2008.

¿Cuál es tu posesión retro más preciada? ¿Y cuál es la que más te ha costado conseguir?
Sería imposible quedarme con un solo ítem, aunque todo lo relacionado con X68000 o Fm Towns tiene un lugar preferente. Quizás el mencionado Tatsujin Ou, por ser un juego increíble, y por desgracia estar especulado hasta rabiar en Ebay, con lo que hacerse con uno resulta una locura a día de hoy.
El juego que más me costó conseguir? Ummmm… No tengo ni idea, pero hubo uno, SplatterHouse III de Megadrive, lloré sangre desde principios de los 90 hasta pasado el 2000, y es que no había forma de traerlo desde Japón por el abuso de importadores en aquellos años. Hay otros como "Vay" de Sega CD que sólo han tardado unos 15 años, cosas que pasan.

Cuando se habla del retro siempre se hablan de juegos antiguos, pero… ¿qué te parecen los juegos actuales programados para máquinas de más de veinte o treinta años? ¿Les dedicarías un lugar en tu colección?
Ese es un tema que me encanta, al contrario de lo que piensan muchos usuarios "puros" del coleccionismo, estos juegos son todo frescura, necesarios, una labor encomiable y que comparo con la gente que dedica esfuerzos en crear publicaciones digitales o impresas sobre videojuegos clásicos (¡aplausos!), jeje.
Soy un forofo de estos juegos e intento colaborar cada vez que alguno se anuncia en el horizonte.

¿Qué piensas de la situación actual de los videojuegos? ¿Fueron tiempos anteriores necesariamente mejores o podemos convivir con la oferta que hay actualmente?
Siempre he defendido que los juegos de antes divertían más, pero a nivel personal. Debo admitir que la oferta actual es lo suficientemente amplia y variada como para no dejar indiferente a nadie. Tampoco afirmo que el factor nostalgia es el que hace que haya una fiebre por lo retro, ya que como yo, hay muchos jugadores que viven rodeados por sistemas clásicos y juegan todos los días con ellos.

¿Crees que las generaciones que han nacido en los videojuegos con el HD son capaces de abrazar lo retro, o este mundo sólo lo mantendrá la nostalgia?
Lo veo difícil, y es algo lógico que los jóvenes de hoy llamen "plei" a toda consola habida y por haber. Para entender algo, primero hay que vivirlo, y ese factor es determinante para que las actuales generaciones de jóvenes miren a los sistemas clásicos con incertidumbre. Respecto a lo de la nostalgia, te contesto en la anterior pregunta.

Dada tu especial aportación al proyecto, parece evidente lo que valoras todo lo relacionado con recordar el videojuego retro, pero, en concreto, nos gustaría conocer de qué forma valoras RetroManiac: ¿fuente de información, colección, ocio?
Me parece que el contenido de la revista está en un nivel por encima de todo lo visto en este país, y sobretodo esa fusión que se consigue al tratar juegos clásicos de antes junto con producciones actuales de estilo retro, es algo tremendo.
Evidentemente, la fuente de información de la que hace gala la revista es una de sus virtudes, y la culpable de que me haya embarcado en la colaboración de algunos proyectos de los que no tenía conocimiento.

La campaña de crowfunding para lanzar la revista en papel ha resultado exitosa, para un grupo objetivo reducido y bien delimitado. ¿Crees que una revista impresa de estas características podría tener futuro mediante una distribución a gran escala?"
Estoy convencido de ello, viendo la acogida que han tenido otras publicaciones impresas, algunas de ellas, meras traducciones de sus homónimas extranjeras, y viendo la calidad global de RetroManiac, ya deberíais estar en la calle todos los meses!

¿En qué crees que podría mejorar RetroManiac la revista? ¿Sugerencias?
Cuando tenga respuestas, las mando por mail... :)

maldita Castilla

Guía a Don Ramiro a través de las condenadas tierras de Tolomera del Rey, y expulsa el mal que desde hace años azota el Reino de Castilla.

- Aspecto y jugabilidad de un Arcade de 1985-1987
- 50 minutos de gameplay
- 6 niveles, 14 bosses y más de 40 enemigos
- 4 finales diferentes basados en méritos y secretos
- Escenarios, personajes y criaturas basados en mitos medievales españoles y del resto de Europa

LOCOMALITO
A GAME BY

Descárgalo gratis en www.locomalito.com

RetroMarket

El mercadillo más 'cuco' donde encontrar todas esas cosas que te vuelven loco... o loca :)

Extra Life

Precio: 20€
Web: www.erratanaturae.com

Hace unas semanas os hablamos de la publicación de este interesante libro por parte de la editorial Errata Naturae. Extra Life no es el tipo de libro sobre videojuegos al que estamos acostumbrados. Es una mezcolanza de vivencias en primera persona de diseñadores, escritorios o especialistas en este ocio electrónico con estilos y puntos de vista muy diferentes. Encontraremos desde la historia en primera persona de Billy Baker, periodista de The Boston Globe sobre el record que rompió su mujer jugando al Tetris, o el estudio filosófico de Lee Sherlock, un profesor de la universidad de Michigan, que profundiza en el concepto del tiempo en la saga Zelda. Curiosos son también los extractos del mismísimo Hideo Kojima creador de la saga Metal Gear, y en los que cuenta con pelos y señales cuáles fueron sus fuentes de inspiración a la hora de crear Snake y sus aventuras. Imprescindible a poco que quieras leer algo nuevo y fresco en esto de los videojuegos, ¡y además en perfecto castellano!



Memory de Super Mario

Precio: 25,50 €)
Web: http://www.vistoenpantalla.com

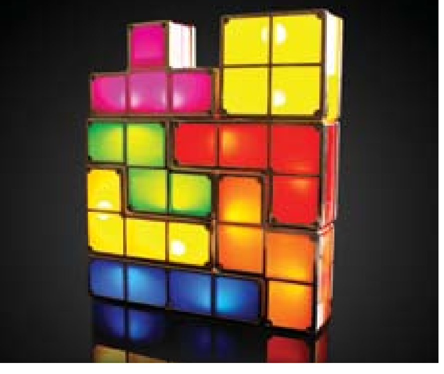


¡Ah! Cuantos recuerdos. El juego del Memory siempre ha estado presente en nuestra infancia. Aquello de levantar cartas por parejas haciendo uso de nuestra memoria servía tanto para agilizar la mente como para pasarlo en grande contra algún hermano, amigo, etc. Algunos de los videojuegos han recreado la experiencia en forma de minijuegos (nos viene a la mente títulos como Super Mario Bros. 3 sin ir más lejos), pero en este caso le damos una vuelta más de tuerca al asunto y os presentamos el Memory juego de mesa, basado en el universo de Super Mario y compañía con tarjetas extra de acción, para darle un poquito más de picante al asunto. Así que ya sabéis, ¿qué mejor manera de introducir a los más jovencitos de nuestra casa en la saga con la que muchos hemos crecido? :)

Tetris Light

Precio: 38€
Web: www.firebox.com

No podía faltar el típico regalo 'friki'. ¿Qué lo vuestro, o lo de él o lo de ella, pasa más por la decoración?. ¡No pasa nada!. Aquí os mostramos Tetris Light, una curiosa lámpara formada por siete piezas con las formas clásicas del original videojuego ruso, retroiluminadas con leds, y que no encederá hasta cerrar el circuito que las une, ¡guau! si encima tendremos que currárnoslo para tener luz en la mesilla de noche y leer un libro... Seguramente tus horas perdidas puliéndote Tetris te sean, por fin, de utilidad, así que ya sabes, si quieres darle un aspecto de *loft* a tu destartalado cuarto, nada mejor que estas piezas de colores (ya estamos escuchando el tema central del juego en neustra cabeza). En esta ocasión podremos adquirir la pieza por unos 38€ aproximadamente, pero ahora mismo están esperando stock. Quizás para Reyes...




El bolso Megadrive

Precio: 38€
Web: www.insertcoinclothing.com

Si en vez de nintendero lo que queréis es regalarle a alguien seguero de toda la vida, nada mejor que este bolso con motivos 16 bits. Vale, quizás llame un poco la atención y es cierto que a la última seguro que no está, ¡pero que narices! lo retro está ahora mismo de moda, y seguro que si la persona en cuestión era un loco del Sonic te lo agradecerá. Lo vende la gente de Insert Coin y no es precisamente barato, aunque cuenta con licencia oficial de Sega y por lo que parece por su tamaño puede servir incluso para llevar un pequeño portátil en su interior, aunque a nosotros lo que realmente nos gustaría es encontrarnos con una Megadrive de verdad en su interior junto a todos los cartuchos de Treasure claro. ¿No os parece interesante la idea?



iCade Core

Precio: 66,95€
Web: www.game.es

Una de las últimas creaciones de ION llega de manera más o menos oficial a nuestro país de mano de GAME. El iCade Core substituye inventos anteriores como la pequeña cabina que da nombre a la serie, el 8-Bitty o el iCade Mobile por esta nueva solución que en nuestra opinión ofrece una experiencia más redonda. Gracias a que es en realidad un joystick tipo arcade construido con buenos materiales, la sensación de estar frente a una recreativa utilizando el iPad como máquina y pantalla al mismo tiempo es muy satisfactoria y realista. El Core tiene una especie de ranura soporte que sirve para colocar el iPad tanto en horizontal como vertical, la mejor posición para disfrutar al máximo con los shooters verticales por ejemplo. La conexión se realiza mediante bluetooth y es compatible con algunos juegos que encontrarás en la app store, aunque también con el iMame disponible para dispositivos con jailbreak. Lo mejor de todo esto es que si además tienes algún otro tipo de mando por bluetooth (como puedan ser los controles de Wii), podrás participar con hasta tres amigos en geniales partidas al Sunset Riders o el TMNT recordando viejos tiempos, y todo sin necesidad de utilizar un ordenador por ejemplo. ¡Muy recomendable para los ratos muertos si vas de casa rural! Quizás el precio no sea lo comedido que quisiéramos, pero es un capricho muy divertido para todos los amantes de la vieja escuela que ahora se puede conseguir más fácilmente en tienda física gracias a su distribución en los centros de la cadena GAME.



NUESTROS FAVORITOS

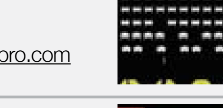
A continuación te presentamos los favoritos de los redactores de RetroManiac. Piénsatelo bien antes de comprarte cualquiera de estos objetos, ¡estamos muy locos! Además, para facilitarte la vida en este mundo de compras impulsivas y tarjetas de crédito echando humo, te hemos dividido las compras por categoría. ¡Y encima te quejarás!:

LIBROS

Atari Inc. Business is Fun
Precio: 40€ (aprox.)
Autor: M. Goldberg y C. Vendel
Web: www.atarimuseum.com



1001 Videojuegos...
Precio: 35€
Autor: Tony Mott
Web: www.casadellibro.com



The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect
Precio: 26,40$
Autor: Seth Fingers Flynn Barkan
Web: www.amazon.com

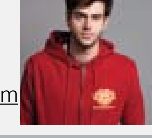


CAMISETAS

Gamerdisco Mushroom
Precio: 17 € (aprox.)
Fabricante: Retro GT
Web: www.retrogt.com



Eggman Industries
Precio: 37 € (aprox.)
Fabricante: Insert Coin
Web: www.insertcoinclothing.com



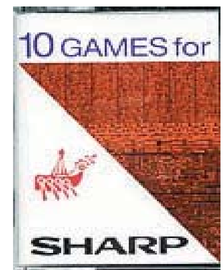
VARIOS

Arcade Nano Blanco Megadrive (outlet)
Precio: 18,49€
Distribuye: Emere
Web: www.emere.es
Un pequeño mando con aspecto arcade a un precio reducido y con 10 juegos sega en su interior. Se conecta directamente a la TV.



Rarezas... Tengo que admitir que casi desde el principio de mi vida videojueguil fui un tanto rarito. Cuando los demás disfrutaban de Spectrum o C64, en mi casa nuestro primer ordenador fue un Sharp MZ-700, un ordenador con escasa potencia gráfica, con muy pocas ventas y para el que prácticamente no se comercializaban juegos en España.

Snake & Snake



SISTEMA: Sharp MZ-700
AÑO: 1983
GÉNERO: Laberinto
PROGRAMACIÓN: Tecno-Soft
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

'Snake & Snake' entraba por los ojos ya nada más terminar de cargar. Se nos mostraba el título del juego que se iba componiendo mediante fragmentos que aparecían desde los márgenes de la pantalla (toda una virguería gráfica para el Sharp MZ-700), dando paso a una miniexplicación sobre la mecánica del juego. 'Snake & Snake' es, básicamente una lucha entre serpientes.

Nosotros controlamos a una serpiente blanca en un escenario laberíntico en el que tendremos que acabar con otras serpientes. En un primer momento solo habrá serpientes rojas con las que deberemos evitar chocar contra sus cabezas, ya que nos matan. Sin embargo tenemos la posibilidad de escupir veneno y convertirlas en amarillas o azules (según el color que tuvieran previamente), entonces es cuando tendremos que ir a intentar darles un buen cocotazo. Pero las otras serpientes también escupen veneno. Si nos dan perderemos una de nuestras bolitas blancas, las serpientes amarillas se convertirán en rojas y las azules en amarillas.

El juego se convierte en un frenético "corre que te pillo", aunque con un cierto componente estratégico, en el que tendremos que ir con mucho cuidado para evitar el veneno enemigo, las cabezas de las serpientes rojas y a un cansino bicho amarillo que nos va persiguiendo constantemente y que también es letal. Con todas las serpientes rojas pululando por ahí, nos tendremos que pensar muy mucho el ir en plan kamikaze intentando rociar con nuestro veneno al resto de ofidios para poder acabar con ellas. Puede ser conveniente ir con precaución, asomando la cabecita por una esquina aunque siempre con un ojo puesto en el plasta amarillo que la tiene tomada con nosotros.

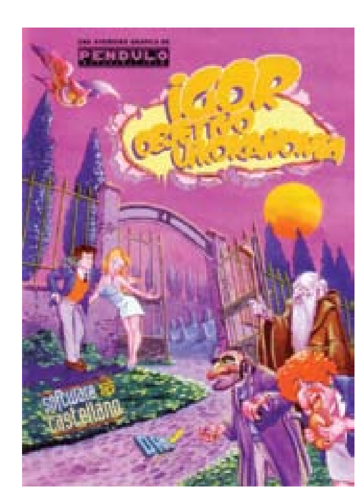
Este juego estaba en el grupito de los empollones de la clase del Sharp MZ-700 y a día de hoy sigue siendo perfectamente jugable. La verdad es que me he pegado unos buenos ratos rejugándolo y recordando los buenos momentos que pasé con este ordenador, a pesar de que gráficamente dejaba mucho que desear, incluso en su tiempo.

Recordamos una aventura mítica. Igor: Objetivo Uikokahonia

La primera aventura de Pendulo heredera de toda una tradición de juegos de LucasArts

Existe un género en los videojuegos que cuando era más jóven se convertiría rápidamente en mi preferido. Las aventuras gráficas, sobre todo a partir de la llegada de Monkey Island y compañía ocupaban mis ratos de ocio frente al ordenador, resolviendo puzles y compartiendo secretos con los amigos. Exigía tiempo, y algo de ingenio, así que a medida que el primero escaseaba fui abandonando el género en pos de los arcade. Cuando a mediados de 1994 apareció el juego de Pendulo fue toda una sorpresa, y aunque andaba yo en otras lides, no pude evitar volver a las aventuras y disfrutar con Igor y sus desventuras.

Sistema: PC | **Publica:** Dro Soft | **Desarrolla:** Pendulo | **Lanzamiento:** Julio 1994 | **Género:** Aventura Gráfica | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 6.990 ptas.



Igor: Objetivo Uikokahonia fue la primera aventura gráfica desarrollada íntegramente en España, obra de una compañía llamada Pendulo Studios en el año 1994 y que por aquella época aún era desconocida para todos, convirtiéndose este Igor en su primer título desarrollado y publicado.

Pendulo Studios nació ese mismo año, 1994, de manos de cuatro amigos que soñaban dedicarse profesionalmente a la creación de videojuegos, su mayor afición. A principios de la década de los 90 un género de juego sobresalía por encima de todos, y no era otro que las aventuras gráficas, promovido sobre todo por compañías de la talla de LucasArts o Sierra, auténticos titanes de la industria que ya tenían a sus espaldas tremendos éxitos del género como "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", "The Secret of Monkey Island" o "Leisure Suit Larry" por nombrar unos pocos.

Con este caldo de cultivo no es de extrañar que la primera incursión en el mundo de los videojuegos por parte del nuevo estudio, Pendulo Studios se tratara de una aventura gráfica. No sólo eso, sino que dicha aventura tuvo además una profunda influencia de clásicos creados por LucasArts como los que hemos nombrado anteriormente. Obviamente que ya lo habréis adivinado, estamos hablando, por supuesto, de **Igor: Objetivo Uikokahonia**.

El juego cuenta con una interfaz gráfica similar al conocido SCUMM de LucasArts, con una lista de verbos como acciones y un inventario de objetos con los que interactuar. Gráficamente no hace falta ser un lumbreras para darse cuenta de la "profunda inspiración" de la que padecía Igor: Objetivo Uikokahonia con las aventuras de la compañía americana. Por poner un ejemplo, el sprite de Igor es sospechosamente parecido al de Indy en su aventura con los atlantes. Juzgado por vosotros mismos...No obstante, el apartado gráfico era notable y los fondos pintados a mano destacaban la obra al completo.

Respecto a la historia y argumento, contiene personajes y situaciones bastante cómicas, que también recuerdan al humor utilizado también en las aventuras de LucasArts.

Inicialmente el juego fue publicado en España en formato disquetes, aunque posteriormente apareció en Estados Unidos una versión con mejoras en el interfaz y nuevas pantallas. Todas estas mejoras se reunieron en la versión formato CD, añadiendo además voces digitalizadas y música con calidad CD.

En los sistemas operativos actuales es posible volver a jugar a este juego mediante un emulador de MS-DOS como Dosbox. En el intérprete ScummVM existe un proyecto para soportar el juego, aunque sólo permite jugar la versión demo de la aventura y hace varios años que no se actualiza.

Nuevo engine. Pendulo Studios realizó una versión que no llegó a completarse (fue cancelada) para Infogrames. Sin embargo, el nuevo engine fue utilizado para la siguiente aventura gráfica del estudio: "Hollywood Monsters". A la derecha tenéis una imagen de dicha versión.



¿Parecidos razonables? -Pase señor Jones, está en su casa... - ¡Mi nombre es Igor! -Esteeeee... perdone, le había confundido con otra persona, se parece tremendamente al famoso doctor Jones, ¿sabe usted? -Sí, lo cierto es que últimamente me lo dicen mucho. Hummmm...

1994, Pendulo Studios. Whasington DC

Por si alguien no lo ha pillado, era una parodia de Expediente X. ¡Vale! era un poco difícil de pillar, pero bueno, cosas más raras se ha visto, o si no, quién no ha dicho alguna vez: "¿Qué hace el idiota ése con esa pedazo de tía? ¡Si encima es feo!". Vale, ya paro, ¡tranquilos! Igor: Objetivo Uikokahonia... ¡Diantres! ¿Es que no había otro nombre más impronunciable para la primera aventura gráfica hecha en nuestro país? Pues eso, la primera aventura gráfica española, y como se puede ver, no tiene nada que envidiarle a las americanas... ¡Corre y te la pillas! ¡Ya tardas! ¿Qué haces que no has jugado todavía? ¡La pionera española y tu aquí leyendo!



¡Madre mía! Como no, el argumento de esta aventura es lo que se lleva en España, no hacer ni el huevo, y encima perder el culo por una tía buena que pasa de ti. Pues eso es lo que le pasa a Igor (qué nombre más feo, me recuerda al jorobado del Misisipi: "¡Igor cajones!"). El chavalito va detrás de una tal Laura, pero ella está con Phillip, el *chulocharco* de la universidad, y pasa de él completamente. El zorongo es pesado, dicen que el que la sigue la consigue... o no.

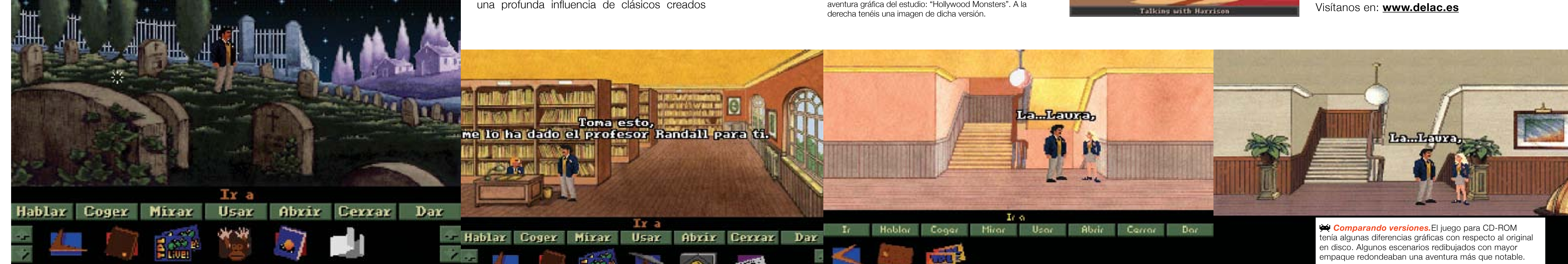
Por eso se va a meter en la misma carrera que cursa Laura, y para eso tiene que hacer tres cositas. En primer lugar cambiarse de Sociología a Biología, imaginamos que las letras no iban con él... a continuación hacer el trabajo final de Biología y por último pagar la matrícula de la carrera (si no hay brazos no hay galletas).

Lo que tiene que hacer el chaval para ligarse a una tía... yo la pillaba y le decía: ¿Cómo va eso? (véase y ríase Joey de Friends).

En definitiva, una muy respetable y disfrutable aventura gráfica que nos hará recordar grandes mitos de las aventuras y que sobretodo nos divertirá durante toda la partida.

Respecto a Pendulo Studios, Igor: Objetivo Uikokahonia les permitió darse a conocer internacionalmente y crecer hasta formar un estudio profesional capaz de obras como Runaway o Hollywood Monsters, pero como se diría en Conan, "...ésa es otra historia".

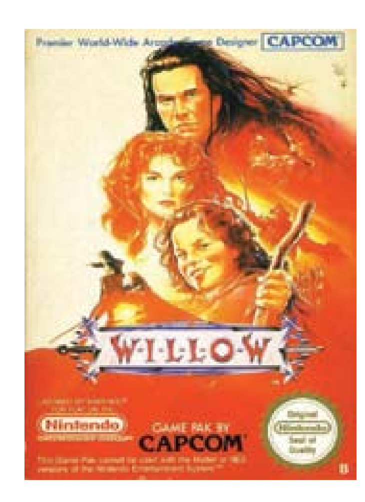
Visítanos en: **www.delac.es**



Comparando versiones. El juego para CD-ROM tenía algunas diferencias gráficas con respecto al original en disco. Algunos escenarios redibujados con mayor empaque redondeaban una aventura más que notable.

Willow: A Link to the Past

La conexión de un RPG desconocido de Capcom con la potente saga de Nintendo



Sistema: NES
Publica: Capcom
Desarrolla: Capcom
Lanzamiento: 1989
Género: RPG
Jugadores: 1

Verse en ropa interior cada dos por tres como preludio de la muerte, es algo que **Sir Arthur**, el protagonista de uno de los juegos más difíciles de la historia, **Ghost's Goblins** (Capcom, 1985), siempre ha llevado con dignidad. La sensación de indefensión total que sufre este avatar es inversamente proporcional a la alfombra roja con la que cuentan los personajes actuales en su cometido. Siendo así, **se aplaude la evolución del mismo** (Sir Arthur) que imprime Tokuro Fujiwara (padre de la criatura), para su segunda aventura en **Ghouls'n Ghosts** (Capcom, 1988), dónde Sir Arthur contará con diferentes armas, así como armaduras especiales y ataques mágicos. Un matiz que puede parecer anecdótico, pero que nos traslada, aparentemente sin conexión alguna, a **Willow** (Capcom, 1989). Si bien es cierto que la licencia cinematográfica de **Willow** (Ron Howard, 1988) tuvo diferentes versiones (arcade en su mayoría), es la versión de NES la que desarrolla el propio Tokuro Fujiwara, y a su vez la que más dista de la película.

Bajo la alargada sombra de un 'jovencísimo' Link, y en concreto, tras el éxito de la segunda entrega, **The Adventure of Link** (Nintendo, 1987), no eran pocos los que relacionaban de forma absoluta el género RPG con la licencia de Nintendo. No obstante, **Fujiwara planteó un producto, que a pesar de contar con elementos propios del concepto Zelda, contaba con los suficientes matices como para plasmar su propia personalidad**. Una personalidad que no es accesible para cualquier jugador, ya que sobre el papel, el desarrollo de Willow podría pasar por una nueva entrega de Zelda, dónde sólo hemos cambiado los avatares. Pero esta sensación de duplicidad es sólo una estructura a modo de formato, que poco a poco se acepta y se normaliza, desde el momento en que el jugador se sumerge en la aventura.





Comienza la aventura. Uno de los aspectos más curiosos de este Willow es que no sigue el guión de la película, y aunque utiliza los personajes del film, las situaciones y la historia son diferentes.



En referencia a su vínculo con el film, más que hablar de producto licenciado, podríamos afirmar, producto vinculado. Es cierto que algunos personajes de la película aparecen durante el juego, y que evidentemente nuestro avatar es Willow, pero la propia exposición de los hechos nos lleva por otros derroteros. Elora Danan, el bebé destinado a derrotar a Bavmorda y que protege Willow en la película, nos deja toda la responsabilidad en nuestras manos, siendo el avatar (Willow) el elegido para acabar con Bavmorda. Desde este punto de partida tan diferente, se inicia una aventura que, a cada paso que da, confirma que **Willow como concepto ya estaba previamente en la cabeza de Fujiwara**, quizás destinado a un producto nuevo y libre de licencias; y que acabó transformado en Willow cuando surgió la necesidad de realizar un juego para NES basado en la película.

Tras recibir el mensaje de que 'esto no es la película', el jugador se inicia en la andadura de indagar sobre su cometido. Algo que se muestra confuso y desesperante para cualquiera que no sea capaz de entender el objetivo de las primeras horas del juego. **Intentar avanzar de forma continua por la trama principal (y casi única), es enfrentarse a la dureza de su inexistente curva de dificultad y de sus consecuencias**. Caer derrotado en combate implica perder todos los puntos de experiencia acumulados del presente nivel y volver a intentarlo desde el punto seguro más cercano (cualquier villa afable). Un castigo que firma en la distancia Sir Arthur en Ghosts'n Goblins. Por tanto, el objetivo inicial no puede ser otro que subir de nivel para poder empezar a avanzar. Un concepto tan básico que actualmente se pierde en pos de llevar de la mano al jugador a través de las diferentes profundidades de cualquier trama kafkiana. Una monotonía que decidió romper **Demon's Souls** (From Software, 2009) actualizando un modelo que 20 años antes algunos ya habíamos sufrido sin ser conscientes de ello.

Pero es obvio que el juego está hecho para ser jugado y disfrutado, una vez se comprenda su mecánica. Para ello, presenta unas características (básicas) para el personaje, así como un inventario con tres categorías que nos modificarán nuestras características y nuestra habilidad en combate. Efectivamente, **estamos ante un guiño, de nuevo, hacia Sir Arthur y su evolución como personaje para Ghouls'n Ghosts**. Teniendo claro los entresijos del desarrollo, el jugador comprobará de buen grado, como éstos se plasman con absoluta certeza en el gameplay. La penalización por mover una espada por encima de nuestro nivel se palpa durante los combates con movimientos lentos y toscos, dejándonos a merced del enemigo. Una penalización que puede pulirse a base de combates o subiendo de nivel. Por tanto, un nuevo ítem de profunda trascendencia, la gestión del inventario. **Es decir, una nueva puerta más, para que el jugador explore las posibilidades y decida como quiere jugar**. Con todos estos elementos claros, y bajo una perspectiva cenital, nos adentraremos en un extenso mapeado dónde nos representan un mundo único que recorrer con relativa libertad. Quizás dentro del inicial desconcierto del objetivo del juego, se le concede al jugador esa sensación de libertad, si bien es cierto que el límite subyace en el nivel de los enemigos que poblan el mapeado.

Si a todo lo expuesto le sumamos el gran acabado técnico que presenta Willow, sólo queda ponerse de rodillas y pedirle perdón por no haberlo jugado antes. Ser contemporáneo de los inicios de Zelda no puede ser excusa para no reconocer que **Willow es el mejor RPG 'ochobitero'**, amén de aguantarle la mirada a muchas producciones posteriores, como **Crystalis** (SNK, 1990). Estamos ante el RPG más influyente a finales de los ochenta, y esta afirmación no es baladí. Con tan solo jugar a Willow y tras ello observar con detenimiento los movimientos en combate de Link en **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (Nintendo, 1991) –sí, el de SNES-, la conclusión cae por su propio peso.

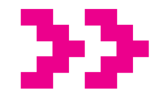
Por: Raul Factory | www.zehngames.com

Aquellos dorados 80. Willow es uno de los mejores representantes del cine aventurero y fantástico de los años 80. Carne de las Navidades (no pasan unas fiestas sin que alguna cadena la programe en su parrilla navideña), Willow se estrenó en los cines norteamericanos en 1988 y fue dirigida por el irregular Ron Howard bajo la batuta del rey midas por excelencia, el omnipresente George Lucas, obteniendo un éxito en taquilla más que considerable que aún hoy perdura.



Fire Emblem: Blazing Sword

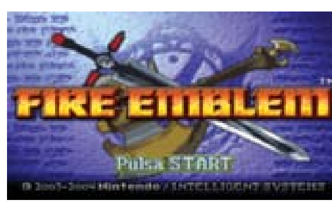
Estrategia nipona afilada como la Mani Katti



El segundo Fire Emblem para la portátil de Nintendo, y primero de la serie en traspasar las fronteras del país de las expendedoras de braguitas, trajo consigo su casta de S-RPG clásico y sobrada disposición para convertirse en un auténtico clásico instantáneo. Como venía siendo tradicional en la idiosincrasia de esta saga hasta entonces ignota en occidente, sus mayores bazas consistían (qué demonios, ¡consisten!) en un argumento más que sólido, un encantador apartado visual y una jugabilidad a pruebas de bombas. ¿Uno de los mejores RPG estratégicos para una de las mejores portátiles? Esto no puede fallar.

Sistema: GBA | **Publica:** Nintendo | **Desarrolla:** Intelligent Systems | **Lanzamiento:** Julio 2004 | **Género:** S-RPG | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 49,9€







Los diferentes terrenos. Una de las características más habituales de los juegos de estrategia con combates de por medio, son los diferentes tipos de terreno y la incidencia que tienen a la hora de enfrentarnos a nuestros enemigos. No es lo mismo hacerlo desde lo alto de una colina, que escondidos en la hierba o recogidos en una ciudadela por ejemplo.

En el pasado, hombres y dragones convivieron en el mundo...
El equilibrio de Elibe vuelve a estar bajo amenaza. La historia se sitúa 20 años antes de los sucesos acaecidos en Fire Emblem: Fuin no Tsurugi (2002), por lo que buena parte del plantel de personajes está constituido por "viejos" conocidos, en cuyos orígenes nos introduciremos gracias a esta precuela. Los ahora jovenzuelos protagonistas dan vida a una intrincada historia plagada de conspiraciones, fuerzas oscuras latentes y mercenarios por obligación. Las piezas están dispuestas sobre el tablero que es el continente de Elibe; ¿a qué esperas para hacer tu primer movimiento?

Nada menos que tres historias paralelas componen ese argumento, que aunque tremendamente sencillo en su prosa no por ello ha de ser simple; bajo la superficie, el hilo argumental que relata las aventuras de Lyn, Eliwood y Héctor va creciendo y explayándose en sí mismo, y cargándose de matices gracias a las numerosas historias secundarias que lo adornan. Si bien la historia arranca con la lucha de la joven Lyn y sus tejemanejes sucesorios y familiares, no pasará mucho hasta vernos envueltos por los malvados planes de una misteriosa organización, el Colmillo Negro, y sus inquietantes conexiones con unos dragones de los que nada se sabía desde La Batida...

Esta misma tónica minimalista se hace extensiva al resto de apartados del juego, y es que la aparente simplicidad del sistema de combate, especialmente en comparación con otros S-RPGs del mismo palo, da para más de un quebradero de cabeza en fases más avanzadas del título. Aún así, los aspectos más típicos y tópicos del género no pueden faltar en un clásico de tal magnitud; movemos a nuestra soldadesca por turnos a través de la cuadrícula que divide el mapa, llevamos a cabo la acción deseada, hacemos lo propio con el resto del equipo y luego esperamos la respuesta enemiga.

De arcos, espadas y pegasos
En cuanto a estas acciones, el reducido elenco de posibilidades se percibe casi como una ventaja desde el arranque de la primera campaña, construida y desarrollada de manera evidente a modo de tutorial. Atacar -ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia-, usar objetos o pasar el turno conforman la práctica totalidad en cuanto a acciones disponibles, en una aproximación estrategia sobria aunque igualmente atractiva. Contrariamente a la mecánica de otros adalides del género de la estrategia rolera por turnos, no encontraremos en Fire Emblem ataques que afecten en zona, complicadas reglas de contraataque o sistemas de afinidades con instrucciones casi bíblicas; en favor de la sencillez, disfrutaremos un sistema muy sólido y pretendidamente asequible.



Los combates. Bajo esta vista general quedarán retratadas victorias y derrotas épicas. Cada emocionante combate por turnos atesora una nueva lección para el jugador sagaz.

De hecho, el sistema de afinidades sigue el mecanismo clásico de piedra-papel-tijeras. En este juego están representadas por el tipo de armas, y el triángulo es pero que muy fácil de dibujar: espadas derrotan a hachas, éstas son adecuadas contra lanzas, que a su vez tienen ventaja sobre las espadas. Leyes similares rigen sobre los tres escasos tipos de magia que existen, por lo que es evidente que la dificultad del título -que no es poca- no reside en el terreno de los controles, sino que se traslada a un pequeño matiz jugable: en Fire Emblem un soldado fuera de combate es un soldado caído. Para siempre.

Cargando con pies de plomo
Siendo totalmente honestos, no podemos decir que los caídos estén muertos, pero sí que lo están a efectos prácticos. Al ser derrotados en combate, las unidades secundarias se "retiran", mientras que nosotros, en el papel del inocente estratega que pasaba por allí, nos comemos la pantalla de game over siempre que el caído sea un personaje principal. Con respecto a las unidades retiradas, el hecho de verlos aparecer en los diálogos entre misiones no es óbice para que corran a esconderse bajo las primeras faldas que encuentren una vez empezada la batalla, con la inevitable frustración para el jugador, que en ciertos momentos puede albergar dudas acerca de la disponibilidad de una unidad en concreto. El componente estratégico se desplaza de este modo en pos de la seguridad de nuestras tropas, pues sin duda pagaremos cara nuestra osadía si nos la hemos de ver intentando completar la aventura con nuestras filas mermadas a causa de algún movimiento en exceso temerario o una mala jugada de la fortuna. Por si este puntito de picante estratégico nos llevara a tentación de abusar de ciertos malos hábitos, desde ya os ahorro la tentación de coquetear con quicksaves y otras jugadas por el estilo. El sistema se encarga de guardar estoicamente cada puñetero turno, con lo que los errores de control o de cálculo cobran si cabe más peso. Y yo no sé a vosotros, pero personalmente adoro este enfoque draconiano del combate.

De hecho, si Intelligent Systems nos encomiara a la acumulación de tropas mediante el maravilloso Advance Wars, en Fire Emblem, saga veteranísima pero desconocida para el jugón europeo hasta la precisa llegada de este título, cada pieza de este ajedrez es vital e insustituible, con su nombre, personalidad y habilidades. Por otra parte, una consideración que añade un plus de dificultad es el hecho de que las armas se deterioran, y hemos de comprar más sobre el propio campo de batalla, puesto que no hay ciudades ni menús previos al combate. Aún así, en él no sólo encontraremos problemas, puesto que otros aliados y simpatizantes prestarán su ayuda si hablamos con ellos.





Conclusiones
Quizás la mayor virtud de Fire Emblem es su capacidad de atraparte en su universo y sentir las pequeñas tragedias de sus personajes como propias. La empatía es un elemento crucial, y junto con el magnífico sistema de combate y un apartado técnico a la altura redondean un título dentro de lo mejorcito de mi añorada Game Boy Advance, lo cual es mucho decir.

Por: Eduardo Garabito "DarkOuterheaven"
www.metodologic.com

Ulises



Personajes mitológicos. Una aventura en los confines del Mar Mediterráneo donde Ulises, rey de Ítaca, vuelve de su viaje de tierras troyanas hacia su casa. Su nave naufraga en una isla donde la fantasía y la realidad parecen confluir. A partir de ahora deberá rescatar a una multitud de doncellas vírgenes o no volverá de regreso a su hogar.

SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1989
GÉNERO: Arcade
PROGRAMACIÓN: Opera Soft
PUNTUACIÓN: ****

En 1989 el software español había dado ya grandes alegrías a todos los aficionados a los videojuegos y 'Ulises' se convirtió en una de las mejores creaciones del grupo Comix, una desarrolladora freelance valenciana. El artífice de tal obra se llamaba José Vicente Pons, que junto con otro programador, construyó una criatura que a muchos nos encandiló en aquel tiempo, aunque también se odiara por su excesiva dificultad, obligándonos a medir con exactitud milimétrica cualquier movimiento en la partida.

En cualquier caso la historia de la cinta nos llamó bastante la atención aunque no fuera exacta al relato de Homero: ¡Rescatar a doce vírgenes de las manos de la pérfida hechicera Circe! Ulises y su tripulación vieron como su barco quedaba varado en mitad del mar Mediterráneo atrapados en la extraña isla de Eea. Los nativos de la isla nos pedían que rescatáramos a las jóvenes raptadas por la astuta bruja para llevar a cabo algún oscuro propósito. Ahora Ulises tendría que vérselas con todo tipo de seres mitológicos en una isla que guardaba incontables enigmas.

Partiendo de la base de que estamos ante un arcade de scroll lateral para Spectrum y que las limitaciones técnicas para tal máquina eran bastante obvias, lo que se logró crear fue, sobre todo, un juego adictivo, que por alguna extraña razón conseguía mantener a cualquiera un buen rato delante de la pantalla intentando descubrir qué había después de aquel acantilado que se nos resistía...

El tamaño de los sprites poseían un tamaño considerable, los enemigos, definidos, mostraban un despliegue gráfico que atraía por la vistosidad de colores, (a pesar del típico 'color clash' del ZX). A su vez, el movimiento del personaje principal adolecía de suavidad, denotando una brusquedad que, a veces, hacía que perdiéramos una de las tres escasas vidas con la que contábamos. Los saltos debían ser medidos al milímetro si no queríamos precipitarnos al vacío o chocar con alguno de los centauros y minotauros que plagaban el camino. Además de éstos, podíamos encontrar otros enemigos como pájaros gigantes, esferas mortales, espíritus de fuego, llamaradas o estrellas ubicadas en las cuerdas en las que nos agarrábamos para saltar entre abismos. Todo un despliegue de peligros y aventuras.

Aún con todos esos problemillas, el juego nos atrapaba irremisiblemente. Tenía algo que lo hacía único, intentábamos una y otra vez acabarlo como fuera. Para muchos era un arcade del montón, muy por debajo de otros del estilo, pero éste hablaba sobre epopeyas mitológicas de la antigua Grecia y sus mundos de fantasía, y eso, en una historia creada para evadirnos de nuestra realidad, era más que suficiente para disfrutarlo al máximo.

Por: Sebastián Tito



ATARI 7800 suele ser la gran olvidada en la historia de las consolas de videojuegos. Tener un catálogo de juegos reducido algo irregular, y sobre todo el retraso en su lanzamiento en 1986, hicieron que no pudiera competir con la popularidad de otros sistemas más potentes y atractivos que ya estaban asentados en el mercado, provocando que pasase prácticamente desapercibida.

Sin embargo, no deja de ser una gran consola con algunas joyas ocultas. Cualidades que los verdaderos aficionados sí han sabido apreciar. Algunos tienen tal pasión por la 7800 que se han propuesto desarrollar sus propios proyectos. Gracias a estos aficionados se ha creado un nuevo movimiento alrededor de la Atari 7800, logrando dar una nueva vida a este sistema y demostrando que todavía tiene mucho que ofrecer.

Por: Dave Torres

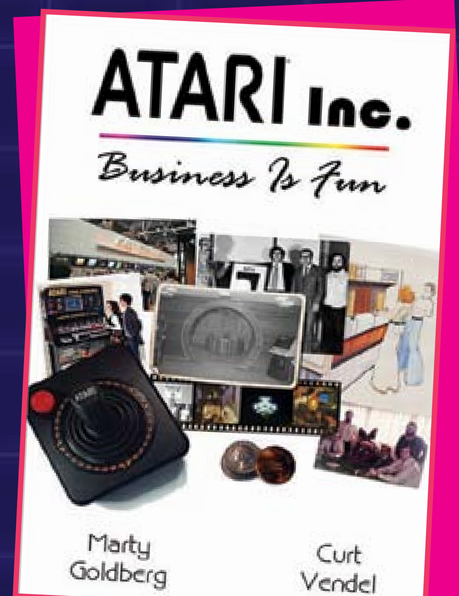
Un poco de historia

En 1983 el mercado de los videojuegos en EEUU se había convertido en un campo de batalla. Multitud de fabricantes trataban de hacerse un hueco en el mercado, dando como resultado que los aficionados tuvieran disponibles un buen montón de plataformas entre los que legir, aparte, claro está, de la correspondiente invasión de juegos para estos sistemas. Sin embargo, muchas de estas compañías que se apuntaron "al carro" desconocían el significado de la palabra calidad, y empezaba a notarse sus consecuencias al cabo del poco tiempo.

A nivel de consolas, la propia Atari disponía incluso de dos modelos distintos en el mercado: la Atari 2600 (anteriormente conocida como la VCS), y la más reciente Atari 5200, la cual no estaba dando los resultados esperados por los accionistas del veterano fabricante. Como la amenaza de la competencia era cada vez mayor, Atari planeaba lanzar un nuevo sistema con el objetivo de mantener el difícil liderazgo que tanto esfuerzo le había costado y poner en liza un nuevo aparato. Esta vez, tuvieron claro que si querían obtener los resultados deseados, había que estudiar con mucho cuidado todos los detalles, y sobretodo evitar repetir errores cometidos anteriormente. Uno de los objetivos era obtener un sistema que pudiera ofrecer conversiones de arcade de calidad, y así competir con sistemas que empezaban a ser algo más que una simple 'molestia', como era el caso de la Colecovision. Para ello contaron con el equipo de desarrollo GCC (General Computer Group), que tras la fuga de programadores que se estaba produciendo en Atari, se convirtieron en un apoyo esencial para el desarrollo de juegos arcade y juegos para consola.

Es importante saber que a principios de los 80 tener versiones de las recreativas de moda era esencial para el éxito de una consola. Con el fin de adaptarse a los avances y tendencias de los juegos de recreativa, se decidió que uno de los puntos de este nuevo sistema fuera la posibilidad de mover gran cantidad de sprites. Al estudiar que otras características de sistemas anteriores se podían mejorar, los ingenieros de Atari llegaron a la conclusión de que algunos de los aspectos más criticados de la 5200 fueron la complejidad de los controles y su incompatibilidad inicial con la 2600, así que la solución propuesta fue directa: Simplicidad. Los mandos volvían a ser digitales, con sólo dos botones, y la consola tendría compatibilidad con la 2600 sin necesidad de tener que conectar incómodos adaptadores. Además se planteó un diseño flexible con posibilidad de expansión, lo que permitiría idear propuestas para convencer a todo tipo de público. Por ejemplo, al adicto a los arcades había que ofrecerle un valor añadido más, con un cartucho que permitiese guardar las puntuaciones más altas, el llamado 'Highscore Cartridge'. Por otro lado había un sector que comenzaba por fin a mostrar atención a los ordenadores domésticos y sus posibilidades. Para mantener el interés, se pensó la posibilidad de 'transformar' la consola en un ordenador, añadiendo puertos para conectar un teclado y periféricos.

En 1984 todo estaba preparado para el nuevo lanzamiento. Atari puso muchas esperanzas en esta nueva consola, pero para su desgracia el mercado de los videojuegos en EEUU finalmente se colapsó entrando



Atari tambien para leer. Curt Vendel recientemente ha publicado un libro junto a Marty Goldberg (Retro Gamer, IGN): 'Atari Inc, The business is fun', que recoge de primera mano la historia de la compañia desde los primeros pasos de Nolan Bushnell y Ted Dabney a finales de los 60 cuando iniciaron su prolífica relación, hasta convertirse en el dominador absoluto del ocio electrónico.

en barrena. Era algo que se veía venir pero para lo que los expertos hicieron la vista gorda hasta que ocurrió. Warner, propietaria por aquel entonces de Atari, separa a ésta en dos partes. La división arcade pasa a llamarse Atari Games, y la división doméstica se vende a Jack Tramiel, pasándose a llamar Atari Corp. La decisión de Tramiel fue salomónica, dar prioridad absoluta al mercado de los ordenadores, retirando todo lo relacionado con las consolas. ¿Dónde se quedaba la 7800 en este panorama? Pronto comenzaron a anunciarse los últimos ordenadores de 8 bits que produciría Atari, y los primeros modelos del Atari ST, el ordenador de 16 bits que llegaba para competir a competir con el todopoderoso Mac. Sin embargo, ante el resurgir de las consolas en el mercado norteamericano gracias a la irrupción de la NES de Nintendo,



Tramiel recupera en 1986 la 7800 y parte de los juegos que ya estaban listos para su lanzamiento inicial (tras renegociar de nuevo con GCC por los derechos), para introducirlo finalmente en el mercado. ¿El principal problema? Estos juegos al llegar con 2 años de retraso ya daban sensación de desfasados y el consumidor ya se había actualizado.

Junto con otros motivos, la Atari 7800 no pudo competir con los sistemas que dominaban el mercado. En los Estados Unidos tuvo que competir con el éxito de la NES principalmente, mientras que en Europa estaban más pendientes de los ordenadores de 8 y 16 bits y en donde el interés por las consolas llegaría más tarde. Incluso la propia Atari 2600 le hacía sombra con su relanzamiento a bajo precio (la Atari 2600 Jr.) Por otro lado, el producto final se queda sin posibilidades de expansión e incluso el 'Highscore Cartridge' queda cancelado. Al final la 7800 pierde definitivamente gran parte de la visión y personalidad con la que fue inicialmente diseñada. Aún así permaneció en el mercado hasta que Atari dejó de dar soporte a toda la línea de 8 bits a principios de los años 90. La Atari 7800 entró en un profundo sueño, hasta hoy...

La escena 'homebrew': el futuro de la 7800

El despertar de la escena homebrew para la Atari 7800 ha sido más tardío que en otros sistemas. Uno de los motivos era la baja popularidad de la consola, pero también porque Atari incluyó en la consola la necesidad de una firma digital para evitar que cualquiera sin autorización pudiera publicar un juego (y evitar así la avalancha de juegos de baja calidad tal como ocurrió con la 2600. Prueba por ejemplo el 'Sssnake' y lo entenderás). Una vez conocido éste código de encriptación entre la comunidad de usuarios, es cuando por fin empezó a crecer la escena 'homebrew' para este sistema.

Al principio, a nivel de juegos hubo una etapa de títulos más oscuros como Combat 1990 (revisión del clásico Combat de la 2600), y experimentos como Robot Finds Kitten, Senso DX, Space War o Santa Simon. Más tarde llegaron títulos más interesantes, como una adaptación del Frogger, que lamentablemente se quedó en un proyecto no finalizado. También ocurrió lo mismo con otro usuario conocido como Gorf, los tres shooters que planteó, Warbirds, Ufo, y una versión del Gorf, (haciendo honor a su nick) quedaron finalmente cancelados. Pero gracias a Ken Siders, por fin se llegaron a ver proyectos completados y de mayor calidad como Beef Drop (2006) y B*nq (2007), "clones" de Burger Time y Q*Bert, dos títulos de excelente acabado (algo que no siempre ocurre con los juegos caseros) incorporando detalles como incluir easter-eggs, y que incluso fueron publicados en formato físico. Otro usuario de Atari Age, Propane13, comenzó desarrollando una demo del Arkanoid y actualmente está completando un nuevo juego, Get Lost, juego de corte clásico en donde un ninja tiene como última misión explorar un enorme mapeado para recuperar todas las gemas y completar así su entrenamiento

Actualmente los desarrolladores que más están aportando a la comunidad de la 7800 son Curt Vendel, Mark Ball 'Groovy Bee', y Robert DeCrescenzo 'Pacmanplus', realizando proyectos tanto de hardware como de software. Hemos tenido la oportunidad de hablar con ellos para que nos cuenten de primera mano sus experiencias.

B*nq, de Ken Siders

Arkanoid (demo), de Propane13

Froggie


Beef Drop, de Ken Siders

General Computer Corporation (GCC)



General Computer Corporation (GCC) fue el grupo con el que contó Atari para el desarrollo de la 7800. Este grupo comenzó en 1981 con un kit de conversión no oficial para la placa del **Missile Command** de Atari. Lo que en principio fue una demanda por parte de Atari, se convirtió después en un acuerdo para desarrollar juegos de arcade, con títulos como **Food Fight** o **Quantum**. Por otro lado, Midway tras lanzar **Pac-Man** en USA necesitaba una nueva versión para aprovechar el éxito antes de que desapareciera la fiebre, y los japoneses de Namco todavía no tenían listo ninguno. GCC modificó la versión del Pac-Man convirtiéndolo en lo que finalmente se conoció como **Ms. Pac-Man** y resultando en otro gran éxito para Midway, siendo una de las recreativas más vendidas y de mayor recaudación de todos los tiempos. Mientras tanto, en Atari la ausencia de Nolan Bushnell se notaba en unas políticas más restrictivas que estaba provocando una fuga de trabajadores, que se largaban a formar sus propias empresas como Activision o Imagic. GCC logró llegar a tapar éste vacío desarrollando títulos de calidad para sistemas como la 2600 o la 5200. En Atari no dudaron en contar con su experiencia para desarrollar la 7800 e incluso los primeros títulos para la misma. Ironías de la vida, la misma persona que canceló la 7800, **Jack Tramiel**, tuvo que contactar de nuevo con GCC para negociar los derechos de esos primeros juegos para el lanzamiento de la 7800 en 1986.
GCC lejos de extinguirse, supo adaptarse a los cambios del mercado, introduciéndose en el mundo de Apple Macintosh en 1984, y actualmente se dedican al mercado de impresoras láser.

Curt Vendel

Curt Vendel, a través de Legacy Engineering Group, está desarrollando un sistema de expansión para usarlo con nuestra Atari 7800 Prosystem. En lugar de crear un sistema independiente, éste módulo, llamado XM (Expansion Module) se puede conectar como complemento a esta consola (sin necesidad de corriente adicional), y así ampliar sus posibilidades. El objetivo es mejorar la capacidad técnica de la 7800 añadiendo entre otras cosas, más memoria y mejor capacidad de sonido, además de recuperar características que se plantearon en el diseño original de 1984 y que fueron desechadas finalmente.

Para hacernos una idea, entre sus características técnicas podemos encontrarnos con más memoria RAM (128K frente a los 4K originales), soporte para guardar récords, así que no hará falta conectar el High-Score Cartridge. Incluir chip de sonido Pokey: La Atari 7800 no lo incluía de serie, por tanto para que un juego usase dicho chip había que incluirlo en el cartucho, a costa de encarecer su coste (por eso solo Commando y Ballblazer llegaron a incluirlo). Incorporarlo en el XM permitirá desarrollar juegos que directamente usen dicho chip de sonido. Incluir segundo chip de sonido Yamaha YM2151, usado en algunas placas arcade. Puertos de expansión, concretamente un puerto de 15 pines para conexión de teclado, y un puerto SIO para conectar periféricos. Packaging: con el fin de obtener un acabado más profesional, el XM vendrá incluido en su caja, imitando el diseño gráfico de la Atari 7800 usado en el lanzamiento original de 1984.





Apple Snaffle y Dungeon, dos juegos de Mark Ball previstos para el lanzamiento del XM.

Pero mejor que Curt nos cuente más detalles de su proyecto:

¿Cómo nació la idea de desarrollar el módulo de expansión XM y cuáles fueron tus objetivos al crearlo? ¿Cuándo empezaste a desarrollar el proyecto?

Hice unos cuantos cartuchos de 7800 High Score allá por el 2000 lanzándolo en cantidades limitadas y la gente me pedía que hiciera más. A partir de ahí decidí realizar un nuevo diseño y no seguir el diseño original de GCC, ya que tenía un fallo en la batería. (nt: el nuevo diseño usaba nvRAM sustituyendo la batería que era mas proclive a perder o borrar las puntuaciones). Entonces pensé que también sería interesante añadir un chip de sonido Pokey y algo de RAM. Todo esto era ya demasiado grande para seguir cabiendo en la carcasa de cartucho y se me ocurrió que sería genial poder recuperar el diseño de una carcasa para un módulo de ordenador Atari que nunca se lanzó y almacenar todo dentro. Mientras tanto, los desarrolladores pedían más características y ya que ellos eran los que aprovecharían estas ventajas, les dejé que tomaran decisiones. Al chip Pokey le siguió un segundo chip de sonido Yamaha, la RAM podría ser usada por el juego en lugar de usarse solamente para almacenar código, contaría con un puerto SIO y otro puerto de teclado, BIOS inteligente integrado en la placa con menú de diagnósticos. El diseño empezó a hacerse complejo, por lo que se tuvo que empezar un nuevo diseño desde cero, con un chip más grande, puerto de bus, mayor estabilidad y scroll asistido por hardware. Se convirtió en un aparato muy potente, pero hecho solo con tecnología que podía estar disponible de una forma u otra en 1984-1985.

A través de su propia firma, Legacy Engineering Group, Curt está desarrollando un dispositivo de expansión para 7800 que se conectará a través de la entrada de cartuchos. Con el nombre de Expansion Module o XM, entre sus características principales destacan en mejorar las capacidades gráficas y sonoras de la Atari 7800, permitiendo la creación de juegos más complejos técnicamente.

Curt Vendel además se encarga de conservar todo el material e información posible de Atari en su web: **www.atarimuseum.com**

Trabajos realizados:
- High Score Cartridge (Atari 7800)
- Interfaz IDE para los ordenadores Atari 800
- Atari Flashblack
- Joysticks USB
- Desarrollo de interfaces para arcade/MAME
- Recreativas para Awesome Arcades
- 7800 XM



Dungeon (XM), de Mark Ball

¿Qué mejoras tendrá sobre la Atari 7800 original?

Grabar las puntuaciones más altas, un chip de sonido arcade Yamaha, 128k de Ram en lugar de los 4k de la 7800 y asistencia de scroll de pantalla permitiendo que la animación del scroll sea más suave y rápida. Un puerto SIO para conectar periféricos y un puerto de teclado para juegos y programas más complejos.

Curt Vendel (NY, USA)
Sistema favorito: Atari 1200 XL (y Star Raider, Telenguard, Super Pac-Man)
Juego favorito: Adventure, Atari 2600.
Desarrollador favorito: No sabría decirte...

¿Y será compatible con los juegos de la 2600 y 7800 ya existentes? ¿Pueden los juegos originales de la 7800 usar algunas de las mejoras del XM, como el sonido?

Hemos hecho un gran esfuerzo para conseguir mantener la compatibilidad con prácticamente todos los juegos existentes. Si un juego no usa las funciones del XM, entonces simplemente no tendrá acceso a ellas, asegurando así la compatibilidad.

El módulo XM tendrá su propia bios. ¿Qué opciones podrán configurar los usuarios?

Sobre todo opciones de configuración y diagnósticos, pero habrá también una pequeña sorpresa escondida ;)

XM ha sido diseñado como un sistema ampliable. ¿Qué periféricos pueden ser usados? ¿Podrá el usuario del XM disponer de aplicaciones además de juegos?

Gracias al puerto SIO, periféricos como el SIO2PC, unidades de disco, impresoras y quizás un modem podrían ser usados si se programaran juegos/aplicaciones para ello. Con el teclado sería posible llegar a ver aplicaciones, cosas como un terminal, lenguaje BASIC, procesador de texto o herramientas de desarrollo.

Diseñar un proyecto como este debe de ser un proceso muy complejo. ¿Nos podrías contar cuáles fueron las mayores dificultades técnicas que tuviste al desarrollarlo?

No saber nada del chip de Yamaha y no ser una persona 'analógica' causó una serie de problemas en el aspecto del audio. El espacio se agotó rápidamente, sorprendentemente teniendo en cuenta el espacio que se disponía inicialmente. Tener que rehacer tres diseños 'CPLD' distintos sobre la marcha del proyecto fue un poco molesto.

¿Algún juego o programa que te gustaría ver para el XM?

Me gustaría que juegos como Zaxxon, Frenzy, Battlezone e incluso Marble Madness pudieran verse en el XM.

¿Algún nuevo proyecto después de que el módulo XM sea lanzado?

No estoy seguro, pero si hiciera algo más, creo que lo llevaría en secreto y anunciarlo sólo cuando esté completamente listo... Puede que algo para los ordenadores Atari de 8bits o quizás algo para la 5200, todavía no lo tengo pensado.



Bob DeCrescenzo

Bob se ha especializado principalmente en traernos a nuestra 7800 ports de máquinas recreativas de los primeros años 80, clásicos de los que muchos consideran la edad dorada de los arcades e incluso de los videojuegos en general.

Tras varios hacks independientes sobre Pac-Man, finalmente presentó Pac-Man Collection, un impresionante trabajo que reunía en un sólo juego el Pacman original junto con otras tantas versiones y variaciones. Justo después nos trajo Asteroids DeLuxe y Space Duel, cuyas versiones imitaban el aspecto vectorial de las versiones de las recreativas, dejando en evidencia la versión original del Asteroids para la 7800 y sus meteoritos de colores. A partir de aquí, no sólo se ha limitado a realizar conversiones arcade, también ha tenido tiempo de crear otro tipo de juegos, e incluso se ha aventurado a desarrollar para plataformas actuales, como Windows Phone.

Hablamos con Bob para que nos cuente sus experiencias al desarrollar para esta consola:

¿Recuerdas cómo fue tu primer contacto con los ordenadores y videojuegos? ¿Has desarrollado para otros sistemas antes de la 7800 y XM?

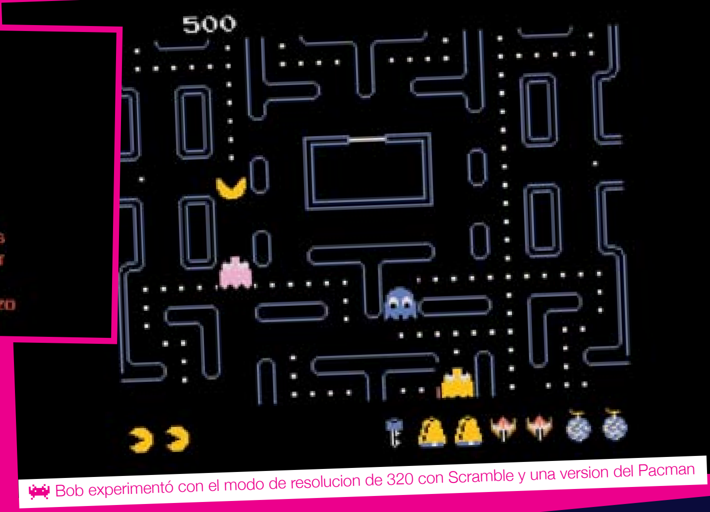
Wow... he estado trasteando con ellos desde que tengo uso de razón. Mi padre tuvo una tienda de reparaciones electrónicas cuando era muy pequeño y trajo a casa el primer Odyssey en 1973 o '74 (se lanzó en 1972), después el 'Stunt Cycle', y mas tarde mi 2600. Unos años más tarde conseguí la 5200, y de ahí me pasé a los ordenadores. El primer programa en ensamblador que hice fue para el Apple IIc (al igual que la 2600, tenía una variación del procesador 6502, el 65C02, aunque en su momento no lo sabía). En 2001 descubrí Atari Age, y pensé en como programar en Ensamblador para la 2600, e hice una serie de hacks (nada desde cero). Encontré una versión desensamblada del Pac-Man para la Atari 5200, realizado por el usuario Bryan de Atari Age, y al final acabé haciendo una versión de Pac-Man Plus para el dicho sistema. A partir de ahí empecé a interesarme por la 7800...

Bob DeCrescenzo (Long Island, NY. USA)
Sistema favorito: Atari 7800, Apple IIc
Juego favorito: Pac-Man Plus.
Desarrollador favorito: Clásico: Atari, Moderno: Id Games

¿Cuándo y qué te motivó a desarrollar para la 7800?

Empecé allá por el 2005, por tres razones: 1) Fue uno de los '3 grandes' (2600, 5200, 7800) que nunca tuve en su día. 2) Mi juego favorito, Pac-Man, nunca contó con una versión para este sistema, y 3) Nadie más lo estaba haciendo (quitando Combat 1990, que yo sepa).





Bob experimentó con el modo de resolucion de 320 con Scramble y una version del Pacman

Asteroids Deluxe, de Bob DeCrescenzo) incluye oculto el Asteroids original.

Asteroids Deluxe tenía un 'easter egg' para poder jugar al Asteroids original. ¿Hay algún otro 'easter egg' en otro de tus juegos del que nos puedas contar algo?

Hay un 'easter egg' en Space Invaders, Jr. Pac-Man, y posiblemente en algún juego sobre el que estoy trabajando ... ;)

Crystal Quest, de Bob DeCrescenzo

Scramble es una versión increíble y muy fiel a la versión original arcade. Usa el modo de resolución de 320 cuando la mayoría de los juegos usaban el modo 160. ¿Qué limitaciones técnicas encontraste cuando usastes este modo, y en general, al realizar la versión de este juego?

Básicamente los colores. El área de juego principal sólo contaba con cuatro colores. Sólo puedes tener 2 paletas de 3 colores cada uno ese modo... y eso si no usas transparencias (como ejemplo de esto echa un vistazo a Pac-Man 320 / Ms. Pac-Man 320). 'Necesitaba' transparencia tanto en este juego como en Moon Cresta, así que estuve limitado a contar con sólo dos paletas con 2 colores cada uno. En Moon Cresta, hice cambios de color en el DLI para obtener más colores. En Scramble no se pudo hacer de forma eficaz.

Failsafe cuenta con mapeado y scroll, en lugar de las pantallas estáticas típicas de los arcades clásicos. La Atari 7800 no contaba con facilidades de otros sistemas como la NES. ¿Es cierto que es difícil desarrollar un juego con scroll para la 7800 como se suele decir?

Al principio creo que sí era difícil, pero como con cualquier cosa que aprendes, una vez que sabes cómo hacerlo, se vuelve mucho más sencillo :)

Bob se ha especializado principalmente en realizar ports de arcades clásicos. Comenzando con versiones mejoradas, como Asteroids Deluxe o Pacman-Collection, y llegando hasta producciones más recientes como Scramble, Moon Cresta o Rip-Off. Superándose a sí mismo en cada lanzamiento, gracias a sus juegos se ha conseguido ampliar y mejorar el pequeño catálogo de la 7800 y despertar el interés entre los seguidores de esta consola.

Trabajos realizados:
- Hacks de vídeo y de controles de juegos para la 2600/5200/7800
- Unos 15 juegos para la 7800 y más que hay en el camino
- Un juego para la plataforma Windows Phone

Aparte de sistemas clásicos,te has atrevido a desarrollar para sistemas mas modernos ¿Cómo ha sido la experiencia?

Ha sido una buena experiencia. Es un placer trabajar con XNA Game Studio :) Convertí mi versión de 'Super Circus Atari Age' para Windows Phone bajo el nombre de 'Balloon Pop'.

¿Qué juego arcade te gustaría ver convertido a algún sistema de Atari?

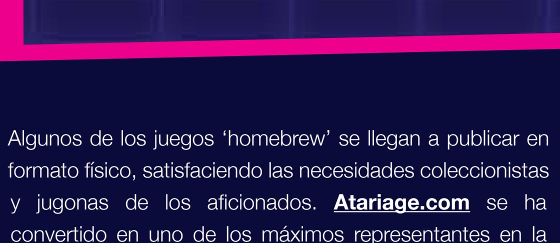
Para la 7800: Sinistar y Stargate.

¿Y algún proyecto a la vista? ¿Algún otro juego para la 7800? ¿Y para el XM?

Ahora mismo estoy trabajando en un juego nuevo (el XM será obligatorio para la localización del chip Pokey, ya que el juego reserva la dirección de memoria $4000 para otras cosas). Espero tenerlo completado (o casi) para las Vegas CG Expo. También quiero trabajar en un nuevo juego para Windows Phone tan pronto como pueda.



Failsafe, de Bob DeCrescenzo



MARK BALL

Tras aportar varios títulos para la 7800, actualmente se está centrando en desarrollar juegos exclusivos para el XM, y asegurar así que haya disponibilidad de juegos para este nuevo sistema. Mark aporta el estilo europeo con sus creaciones, recordando sobretodo a clásicos provenientes de ordenadores como el Spectrum.

TÍTULOS PREVISTOS PARA XM:
Halloween, Outpost 26, Fruitarian, Dungeon! y Apple Snaffle

Juegos para Atari 7800:
Wasp! lanzado en cartucho para celebrar el 25 aniversario de la 7800 en 2009.
Worm! lanzado en cartucho en 2010

Juegos en desarrollo para Intellivision:
Mystery Castle y Apple Snaffle.

Herramientas de desarrollo para la 7800:
G2F diseño de gráficos, (2010).
169C Modo gráfico de parecido al APAC para los Atari 8bit, (2010).
a78psd Analiza las partidas guardadas usadas en el emulador ProSystem, (2010).

Hardware :
GB-XC1 Interfaz de mando PlayStation, (2010).
XM - Desde Mayo 2010.

Tras dos lanzamientos iniciales para la 7800, Wasp y Worm, Mark actualmente se está volcando en desarrollar títulos exclusivos para XM, y así demostrar el potencial de esta expansión.

Sus juegos toman inspiración de otros juegos clásicos, destacando los basados en grandes clásicos británicos de la era Spectrum, que se basaban en explorar un enorme mapeado en lugar de tener un desarrollo lineal. Y por tanto aporta mayor variedad al catálogo de la 7800. Pero lejos de realizar clones exactos, Mark se preocupa por añadir nuevos elementos y aportar un estilo propio que los diferencien.

Entre sus proyectos, actualmente en desarrollo, destacan:

Apple Snaffle, Dungeon!, inspirado en Gauntlet pero con un estilo propio, Frutarian, Halloween, que podría convertirse en todo un homenaje al Atic Atac y a los juegos británicos en general, y Outpost 26.

A continuación dejamos que él mismo nos cuente sus experiencias e influencias:

¿Recuerdas cómo fue tu primer contacto con el mundo de los ordenadores y videojuegos?
Recuerdo jugando a la VCS de mis amigos a principios de los 80 y pensaba que los juegos eran fantásticos. En aquella época sólo teníamos una consola la cual jugábamos en blanco y negro y tenía un número fijo de juegos como tenis y fútbol. No recuerdo el modelo pero probablemente era alguno fabricado por Binatone o Grandstand. Mi primera consola fue un Phillips G7000 que compré de segunda mano. Vendí la G7000 y guardé el dinero para comprar un Spectrum 48k por correo. El Spectrum era pura diversión. Probar juegos, escribir mis propios juegos en BASIC y escribir listados de C&VG (Computer&Videogames magazine) y libros. A mitad de los 80 actualicé a un Spectrum+, con impresora y microdrive. Por aquél entonces algunos de mis juegos tenían ya rutinas básicas en ensamblador.



Fruitarian y Halloween, dos títulos exclusivos de Mark Ball para el XM.

¿Has desarrollado para otros sistemas antes de la 7800 y el XM?
Después del Spectrum tuve un Atari 520ST y un Mega ST. También estuve trasteando con el Oric Atmos y el Acorn Electron. Los ST eran mucho más divertidos de programar que los Spectrum. Me introduje en demos de sprites, scrollers, gráficos 3D y ese tipo de cosas. En el ST desarrollaba usando Devpac, GFA Basic y Sozobon "C". Bastantes años después del ST no continué desarrollando para

(sigue en pág 64)



Algunos de los juegos 'homebrew' se llegan a publicar en formato físico, satisfaciendo las necesidades coleccionistas y jugonas de los aficionados. **Atariage.com** se ha convertido en uno de los máximos representantes en la publicación de este tipo de juegos.
En la web y los foros, muy activos por cierto, se organizan de vez en cuando concursos y colaboraciones de usuarios para crear y elegir la portada que llevarán finalmente estos juegos cuando salgan en formato físico.

En las imágenes podéis ver la portada espectacular de Moon Cresta, original de 1980 de Nichibutsu, y en las imágenes de un poco más abajo, Meteor Shower, un título original de DeCrescenzo que además incluye un manual a todo color y se puede comprar en versión PAL o NTSC. Finalmente un cartucho con su pegatina de Asteroids Deluxe, conversión del arcade y cuya composicion (también el manual) corrió por cuenta de John Calcano.







MARK BALL

ningún sistema. Casi al final de los 90 estaba programando juegos para teléfonos móviles.

¿Cuándo empezaste a desarrollar para la 7800?
En invierno de 2008.

¿Qué herramientas o lenguajes usas?
Como herramientas de desarrollo uso CC65 y Microsoft NMAKE (para controlar el archivo del proyecto), Paint Shop Pro 7 y algunas de mis propias herramientas escritas en C/C++ usando Microsoft Visual Studio o PERL. También uso A78sign para firmar los archivos en binario de los juegos para que puedan correr en las máquinas NTSC. Todo el código fuente está escrito en mi editor de textos favorito. Para juegos que necesitan niveles más grandes uso TileStudio con mis propios scripts para exportación.

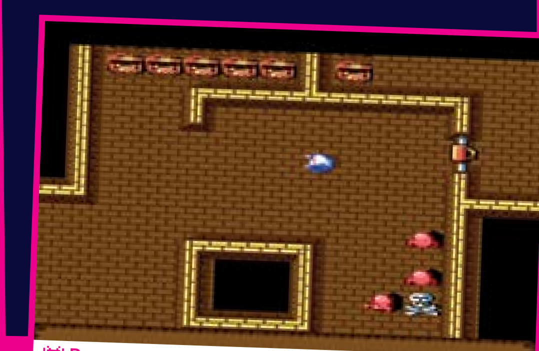
Algunos de mis juegos para la 7800 son escritos combinando "C" y lenguaje ensamblador (6502) y otros totalmente en ensamblador. He desarrollado mi propia librería de utilidades para mis juegos escritos en ensamblador lo cual significa que la lógica del juego y la I.A. pueden ser escritos en "C". La librería de juegos maneja posicionamiento de sprites, clipping y animación, efectos de paleta de colores, joystick y sonido y música para los chips TIA, YM2151 (Yamaha) y Pokey, entre otras cosas.

Para probar en el hardware real uso tanto consolas PAL como NTSC, mi prototipo del XM y un CC2 (Cuttle Cart 2). Todo el testeo de juego lo hago en consolas PAL y algo en NTSC para asegurar compatibilidad.

MARK BALL (Reino Unido)
Sistema favorito: Empate Atari 7800 y Atari ST
Juego favorito: Difícil, pero diría Lemmings.
Desarrollador favorito: Psygnosis (ahora SCE Studio Liverpool) y DMA Design (ahora Rockstar North), por Lemmings.

¿Cuáles son tus influencias al diseñar juegos?
Solía gustarme jugar los juegos de Ultimate, incluyendo Jetpac, Atic Atac, Sabre Wulf, Knight Lore y Alien 8 en mi Spectrum. Aquellos juegos realmente alcanzaron el límite de logro técnico y jugabilidad en este sistema. También los niveles de estos juegos daban la sensación de ser muy grandes. Manic Miner, Technician Ted, Jet Set Willy, Starion y Way of the Exploding Fist eran también mis favoritos. En los arcades el único título que realmente jugué era Gauntlet porque lo demás realmente no me interesaba.

¿Es difícil crear un juego para la Atari 7800?
Una vez que entiendes como funciona el Display List List (DLL) y Display Lists (DL) del chip gráfico MARIA y puedes examinar a tu planteamiento del juego para dividir su área de juego en "zonas" verticales (y sí poder ser procesadas por el chip MARIA) el desarrollo se vuelve muy fácil. La parte difícil es tener las ideas y saber implementarlas para hacer juegos divertidos.





Dungeon y Apple Snaffle, de Mark Ball para el XM.

Después de una toma de contacto con la 7800 lanzando 2 juegos: Worm y Wasp, estás trabajando para lanzar juegos exclusivos para la XM, incluso en varios proyectos a la vez. Puedes contarnos qué proyectos estás desarrollando ahora? ¿Cuáles de ellos son tus favoritos?
Este año he trabajado en Halloween, Outpost 26, Frutarian, Apple Snaffle y he programado algunas demos técnicas. No tengo algún favorito. Si no me gustase el estilo de un juego nunca lo habría empezado o acabado.

Todos mis juegos para el XM son un esfuerzo de equipo y cuento con artista del píxel y un músico trabajando también en ellos. Me gustaría agradecer (sin ningún orden en particular) a Sh3-rg, Nonner242, Pac-Man-Red, espire8 y Miker por su ayuda en conseguir que el aspecto y sonido de los juegos sean mejores de los que yo podría haber hecho.

Algunos de estos juegos se han mostrado en eventos. ¿Cómo ha sido la respuesta del público?
La respuesta ha sido muy positiva. El mejor 'feedback' es poder ver a la gente jugar a los juegos y escuchar a alguien decir "un intento más" después de que muera su personaje. Para mí, es señal de que es un buen juego.

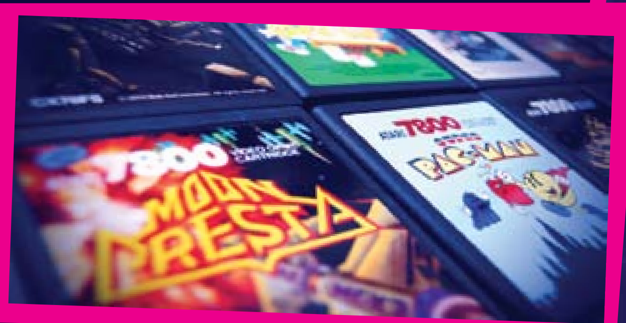
Después de ver mis juegos y demos técnicas algunas personas se han sorprendido de lo que la 7800 puede hacer. Unos de los graves problemas de la 7800 es que nunca se exprimió por los programadores. En sistemas como la NES los programadores volvían con nuevos lanzamientos, mejorando sus conocimientos y entendiendo lo que el hardware podía hacer y logrando exprimir la máquina incluso más. En el caso de la 7800 los programadores no tenían la oportunidad de volver de nuevo o no eran buenos desde el principio.

¿Conoces más gente desarrollando para este nuevo sistema? ¿Algún consejo o truco para alguien que quiera empezar a desarrollar para el XM? ¿Hay algún sitio donde se pueda encontrar información?
Conozco algunas personas que están ya trabajando en algún juego o interesados en hacerlo.

Si algún desarrollador quiere empezar un juego para el XM le diría que empezara por entender cómo funcionan las 'display lists' del chip Maria además de aprender ensamblador del 6502 y entonces probarlo en alguna consola.

Tan pronto como se lance el XM enseñaré códigos de ejemplo para ayudar a la gente a usar las nuevas funciones en sus juegos.

¿Algún proyecto a la vista aparte de los actuales?
Tengo algunos juegos en mente tanto para la 7800 como para la Intellivision y me gustaria tambien hacer algo para la Jaguar, Nes y la Phillips G7000. Tengo también a la espera algunos proyectos de hardware.



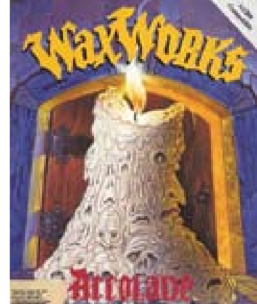
Vida más allá de la muerte

Hay que reconocer que el movimiento homebrew es lo que necesitaba la Atari 7800 para despertar de su letargo y recuperar el interés entre los aficionados. Los seguidores ya no se limitan ahora a estar pendientes de completar su colección, sino también de conocer "qué hay de nuevo".

Sin necesidad de presupuestos, sin recurrir a Kickstarter, sólo las ganas de aprender, de crear y de compartir es lo que ha hecho que haya ahora una escena homebrew estable para este sistema. Se pueden disfrutar de nuevos juegos ya sean en emuladores o en formato físico, y algunos de estos títulos son incluso superiores a los juegos comerciales de la época, los cuales no tuvieron la oportunidad de explotar las posibilidades de la consola, y ahora con nuevos proyectos de hardware, como el módulo de expansión XM, las posibilidades se multiplican y no sólo en materia de juegos. Ahora toca a los desarrolladores el exprimir sus posibilidades. Desde aquí animamos a los que quieran introducirse en desarrollar para esta consola que aparte de documentación y herramientas, podrán contar con lo más importante: una comunidad dispuesta a ayudar y también a disfrutar de sus creaciones.

Waxworks

Role Playing Gore. Waxworks fue uno de los primeros juegos no recomendados para menores de 18 años. En su caja había una etiqueta con el mensaje "Se recomienda guía paterna. Contiene escenas violentas."



SISTEMA: PC
AÑO: 1992
GÉNERO: RPG
PROGRAMACIÓN: Horrorsoft
PUNTUACIÓN: *****

Los antecedentes de Adventure Soft, creadores de 'Simon the Sorcerer', son bastante 'horrorosos'. De 1989 a 1992, como 'Horrorsoft', los ingleses produjeron cuatro RPG's terroríficos y sangrientos que utilizaron como gancho a la sensual Elvira.

La famosa presentadora fue la imagen del logotipo de Horrorsoft y dio su nombre al segundo y al tercer juego de la compañía, en los que también apareció como personaje secundario al que había que ayudar o rescatar de algún lío sobrenatural. Estos RPG's tenían una dificultad elevada y su tratamiento de la violencia era muy explícito, mostrando sin pudor todo tipo de heridas y mutilaciones. Con 'Waxworks', el último de la serie, los programadores redujeron la dificultad y aumentaron la violencia, ofreciéndonos una colección de muertes tan desagradables como hilarantes.

Aunque fue llamado extraoficialmente 'Elvira 3' por su semejanza con los anteriores, 'Waxworks' no tiene nada que ver con Elvira y más bien parece una adaptación libre de la película del mismo título de 1988, con su museo de cera y escenas de monstruos, objetos mágicos y profecías. En el juego debemos liberar a nuestra familia de una antigua maldición lanzada por una vengativa bruja, que afecta a todos los gemelos de nuestro linaje haciendo que uno de ellos caiga en las fuerzas del mal. Para evitarlo nuestro tío Boris nos convoca en su museo de cera, donde ha representado cuatro momentos de la historia de la familia en los que existió un gemelo malvado. Viajando mágicamente a esos cuatro momentos, asumiremos la identidad del hermano bueno para derrotar al mal y de ese modo conseguiremos cuatro objetos necesarios para matar a la bruja antes de que pronuncie la maldición.

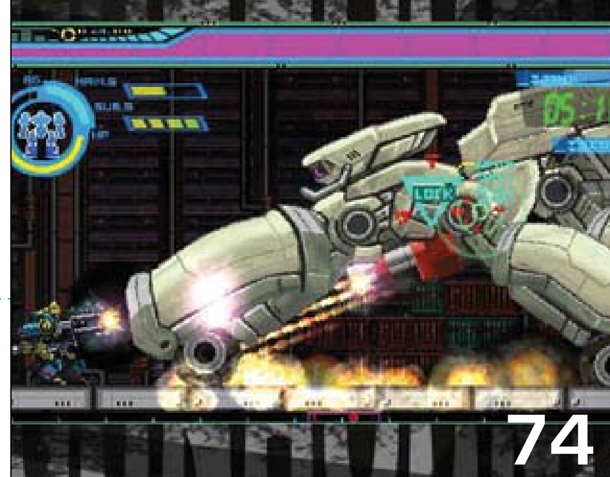
Los cuatro gemelos malvados nos esperan en las oscuras calles del Londres victoriano, un cementerio plagado de zombies, una mina invadida por plantas mutantes y una pirámide del antiguo Egipto. Nos desplazamos a base de pantallazos con giros de 90º y la proximidad de los enemigos se advierte con un cambio en la música aunque de hecho los vemos acercarse, algo que pone bastante nervioso si no podemos darles esquinazo. Cuando el combate es inevitable tenemos la opción de atacar partes concretas del cuerpo de nuestro adversario, lo cual influye en la cantidad de daño infligido e incluso permite amputar a los zombies. Apenas hay efectos de sonido y las músicas son sencillas pero inquietantes. En conjunto "Waxworks" era uno de esos juegos que imponían por no saber qué nos esperaba en el siguiente pantallazo. Y lo peor es que no había más remedio que avanzar hacia la oscuridad para averiguarlo.

PREVIEWS

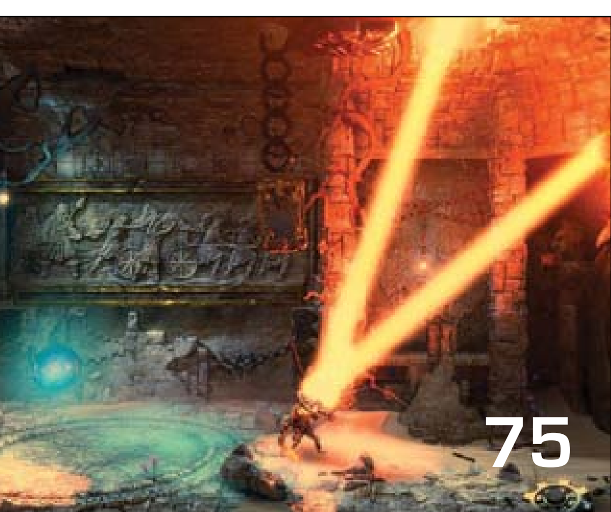




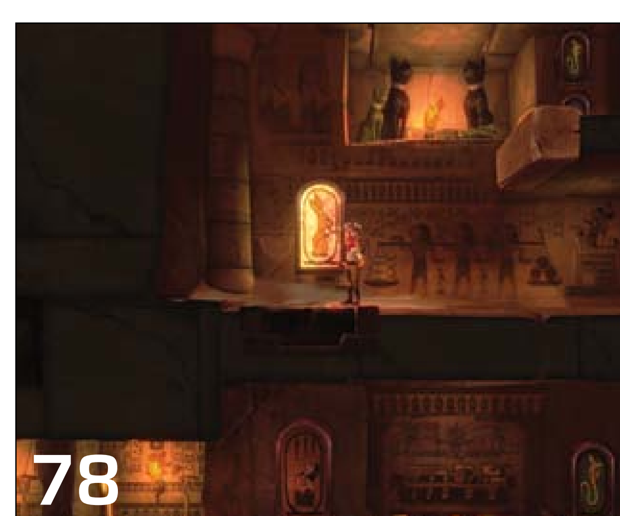
73
Rayman Legends



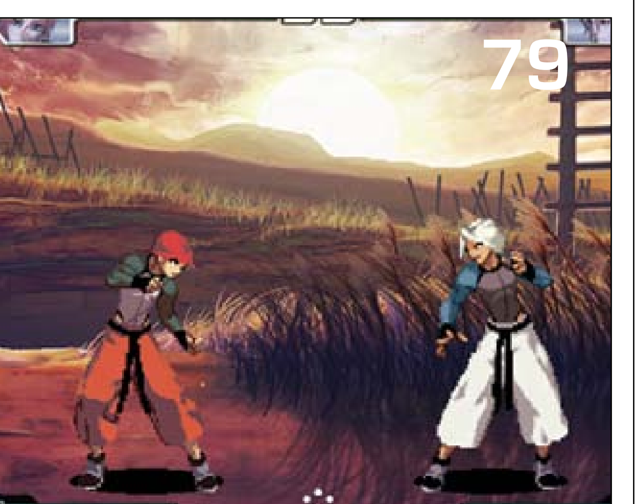
74



75

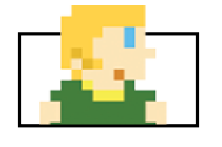


78



79

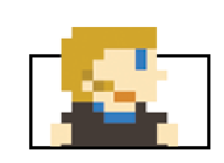




DAVID
Jugando ahora: New Super Mario Bros. 2 (3DS)
Juego favorito: Super Probotector (SNES)



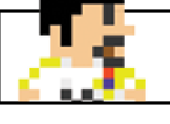
SERGIO
Jugando ahora: Kirby's Adventure (Wii)
Juego favorito: Limbo (Mac)



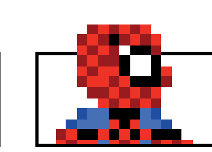
AGUSTÍN
Jugando ahora: The Elder Scrolls V: Skyrim (X360)
Juego favorito: Rogue Leader (GC)



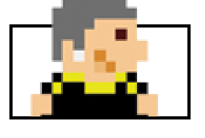
VAMPIRRO
Jugando ahora: Alone in the Dark (PC)
Juego favorito: Game Over (Spectrum)



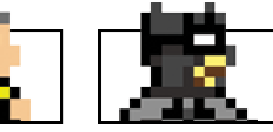
PEDJA
Jugando ahora: NFS Most Wanted (X360)
Juego favorito: Knight Lore (MSX)



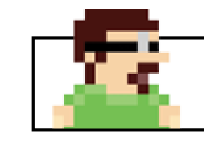
SPIDEY
Jugando ahora: Batman Arkham City (Xbox 360)
Juego favorito: Salamander (MSX)



ZED
Jugando ahora: Lollipop Chainsaw (PS3)
Juego favorito: Super Parodius (SNES)



TIEX
Jugando ahora: Resident Evil 6 (PS3)
Juego favorito: Journey (PS3)



J.M. ASENSIO
Jugando ahora: Flashback (Megadrive)
Juego favorito: Diablo 2 (PC)

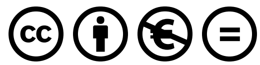
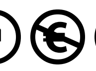
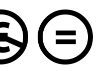
RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog **http://www.retromaniac.es**. También nos puedes encontrar en ISSUU y BUBOK.

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, maquetación, diseño y redacción: David
Redacción, sistemas: Sergio
Redacción: Agustín, Antxiko, Zed, Tiex, J. M. Asensio
Colaboran: Toni (Pixels Mil), Pedja (El PixeBlog de Pedja), Spidey (Metodologic), Hellboy (Fase Bonus), VaDeRetro.

ISSN 2171-9969

Este obra está realizada bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Visita **http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/** para leer una copia de esta licencia. Algunas imágenes reproducidas son libres o pertenecen a sus respectivos autores.



LA ÚLTIMA AVENTURA DE SCHAFER

The Cave

detalles

sistema: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
origen: Estados Unidos
publica: Sega
desarrolla: Double Fine
lanzamiento: Principios 2013
género: Aventura, Plataformas
jugadores: 1 (3 en modo cooperativo local)







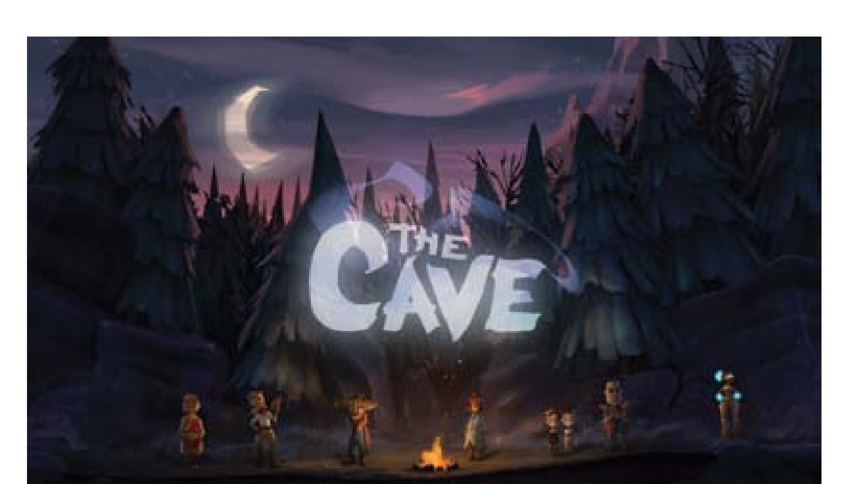


Si nos remontamos a los orígenes de Ron Gilbert nos daremos rápidamente cuenta de que estamos ante uno de los grandes creadores del siglo pasado, cuando las aventuras gráficas campaban a sus anchas en plena década de los 90. Suya es la saga 'Monkey Island' en sus dos primeras partes, cuando demostró toda su genialidad, en un momento cumbre para los videojuegos de esas características.

Su compañero de fatigas, Tim Schafer, también muy ducho en estas lides,se convirtió en parte importante de en la creación de esas aventuras gráficas, teniendo como su máximo exponente la autoría del gran título 'Grim Fandango', que fue en 1998 un éxito rotundo y la consagración de su autor.

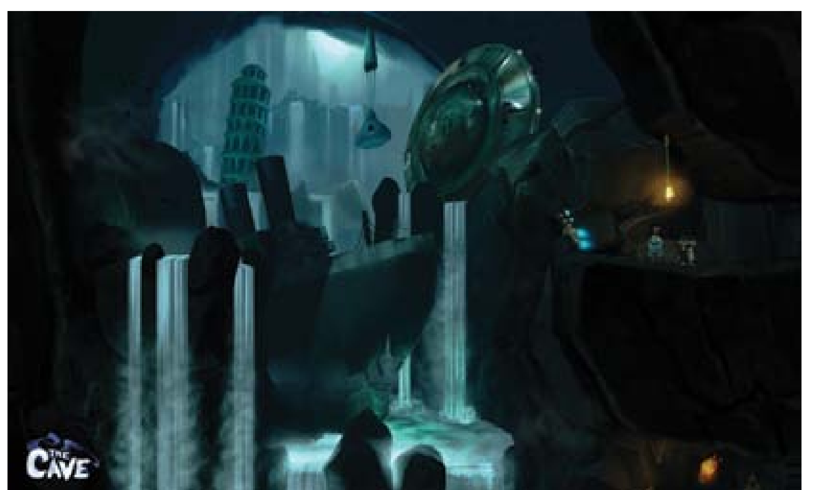
Y es ahora, en pleno 2012, cuando estos dos genios se han vuelto a juntar para poner a funcionar la maquinaria de sus mentes creativas y dar a su público nuevos retos que les haga devanarse los sesos para jugar. Su nueva apuesta se llama 'The Cave', y nos propone adentrarnos en una enigmática caverna repleta de peligros y secretos, donde un total de siete personajes van a poder interactuar con todo lo que se ponga por delante. Se trata de una cueva parlanchina que irá indicando, a cada uno de los tres protagonistas que se podrán manejar durante la partida, una serie de retos que tendrán que llevar a cabo en los más disparatados lugares.

Todos esos desafíos podrán tener una solución gracias a las habilidades de las que harán gala todos y cada uno de los personajes de la aventura. Será un juego en el que las plataformas, los puzles, el uso de objetos y la colaboración entre personajes será esencial para salir con vida de la caverna. Cada uno de ellos tiene una motivación diferente que les ha llevado a esa misteriosa cueva, y no cejarán en su empeño hasta conseguir sus correspondientes objetivos. Así pues, tenemos al monje, que no quiere otra cosa que encontrar a su guía espiritual o maestro; una aventurera que ansía encontrar a sus dos compañeros que han desaparecido sin dejar rastro; un granjero que buscará sin descansar al gran amor de su vida; una científica buscando el descubrimiento que le haga pasar a los anales de la historia; unos oscuros mellizos, con el único interés de encontrar a unos padres que les quieran; un caballero intentando dar con una espada especial; y por último el viajero del tiempo, quien tendrá que cambiar un acontecimiento que puede marcar el futuro.





Mucho por demostrar. La apuesta del antiguo autor de aventuras gráficas como la ya mitificada 'Monkey Island', se embarca de lleno en un título de corte clásico y repleto de sorpresas jugables. Sin embargo aún hay pocos detalles acerca del desarrollo y las mecánicas jugables.





En el juego se darán cita muchas situaciones con un patente sentido del humor, pues ya conocemos el hilarante desparpajo de las creaciones de Ron Gilbert. Las habilidades específicas de cada personaje se encargarán de desencadenar momentos de lo más grotescos, incidiendo en el carácter desenfadado de 'The Cave'.

A medida que se desarrolla el juego, el jugador se irá dando cuenta de las habilidades especiales de cada personaje, pudiendo mezclar éstas con la ayuda de los demás componentes del grupo que hayamos elegido. Lo más curioso es que, aún estando dentro de una caverna, nos encontraremos un sinfín de escenarios como atracciones de feria, laboratorios, castillos, estanques de agua, catacumbas, etc.

Para rematar la jugada, el título de Double Fine también contará con modo cooperativo local, dándonos la posibilidad de que tres amigos puedan solucionar los desafíos de forma conjunta. Todo sea por elevar la diversión al cuadrado. Y eso no es todo, ya que en función de los personajes que elijamos para jugar, la historia de la aventura cambiará y sucederán situaciones completamente distintas.

Como podemos ver, la unión de dos artistas como Ron Gilbert y Tim Schafer dará unos buenos frutos, que podrán degustarse, si todo va bien, a principios de 2013. Tendrá lugar primeramente en PC, sin descartar otras plataformas.

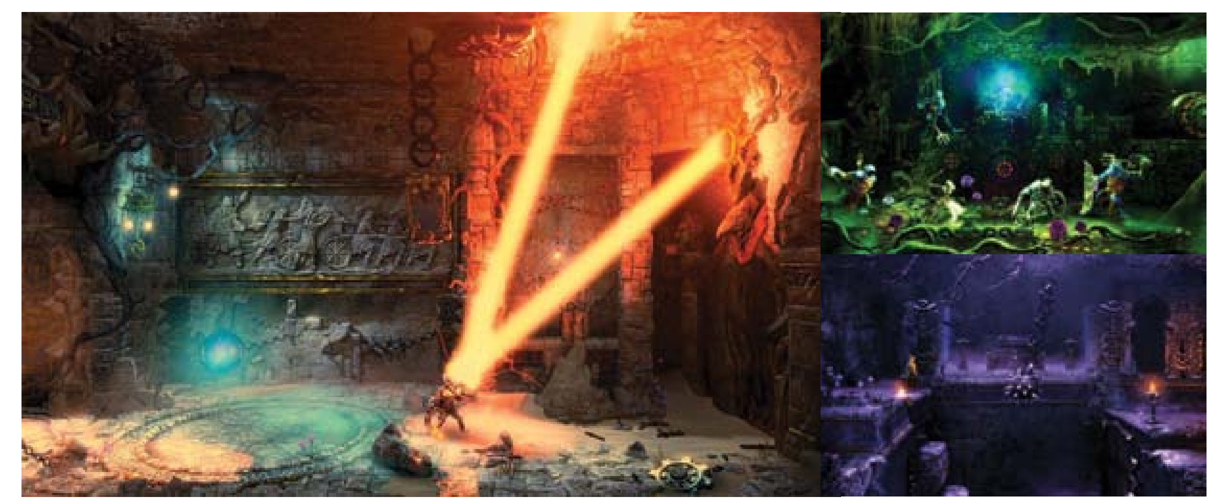
Estaremos atentos a las noticias que surjan sobre uno de los juegos que más expectativas positivas están levantando. Diversión y originalidad parece que no le faltarán desde luego.

ARTE EN MOVIMIENTO, VERSIÓN DEL DIRECTOR

Trine 2: Director's Cut

detalles

sistema: WiiU
origen: Finlandia
publica: Atlus
desarrolla: Frozenbyte
lanzamiento: Noviembre 2012
género: Plataformas/acción
jugadores: 1-2 (offline), 3 (online)



La lucha con moral. Aunque no lo parezca, habrá un componente ético en las tortas que repartimos en Fist Puncher. ¿Cuál? A nosotros no nos mires, es cosa de los desarrolladores...

Trine 2 está preparado para amenizarnos los primeros compases de vida de la nueva sobremesa de Nintendo, y Frozenbyte no se limita a traernos un port fusilado de otras plataformas sino que nos regala la vista con una edición del director en exclusiva para esta plataforma.

No podemos decir que las plataformas estén pasando por un momento dulce, máxime si hablamos de la expresión en dos dimensiones del género. Pero escarceos jugables en medio de los mapeados tridimensionales en los últimos Sonics de SEGA para distintas plataformas, el retorno por la puerta grande al fin de Rayman o la segunda entrega de Trine, el juego que nos ocupa, nos recuerda que no se olvidan de los amantes del género aunque nos ofrezcan las dosis de calidad con cuentagotas.

Frozenbyte no quiere faltar a los primeros compases de la primera consola de la inminente próxima generación y no se conforman con traer el juego tal cual ha salido a la luz en las demás plataformas pero con retraso sino que quieren premiar a los pacientes que decidan esperar con una versión mejorada en múltiples aspectos.

Ésta versión incluirá de serie el paquete de expansión, la posibilidad de utilizar positivamente las características táctiles del mando para mejorar y hacer el control mas intuitivo, multijugador tanto offline como online y un modo de juego exclusivo llamado "Magic Mayhem" que apunta a darle un toque para partidas caóticas y desenfadadas con los amigos.

Sin duda Trine 2: Director's Cut es una apuesta segura para los futuros compradores de WiiU, con todo lo bueno de las demás versiones y más, aunque muchos de los seguidores de esta especie de 'Lost Vikings' actualizado hubieran deseado en realidad el tercer episodio con la continuación de las aventuras de estos personajes. Seguramente tengan que esperar aún un poco, así que de momento nos conformaremsos con lo que tenemos en Wii U.





PLATAFORMAS PARA GOURMETS

Rayman Legends



detalles

sistema: WiiU
origen: Francia
publica: Ubisoft
desarrolla: Ubisoft Montpellier
lanzamiento: Principios 2013
género: Plataformas
jugadores: 1-5



Mejora gráfica. La capacidad de sorprender del engine UbiArt es impresionante. Si Rayman Origins ya era una auténtica delicia visual, este Legends riza aún más el rizo gracias al trabajo artístico de los ilustradores. Cuesta creer que es un videojuego.

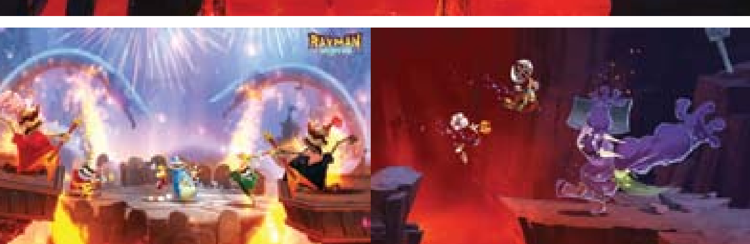
En nuestros paladares todavía teníamos el buen sabor de boca que 'Rayman Origins' nos dejó cuando Ubisoft anunció inesperadamente un nuevo título protagonizado por su emblemático personaje. 'Rayman Legends' verá la luz el próximo Febrero como lanzamiento exclusivo para WiiU (al menos en un principio), la nueva consola de Nintendo.

Volverá pues Rayman, acompañado de nuevo por Globox y los diminutos en una aventura eminentemente plataformera para hasta cinco jugadores, gracias al tan cacareado "juego asimétrico" que permite el mando especifico de WiiU.

Además Ubisoft ha mejorado el motor gráfico UbiArt, pudiendo mostrar ahora elementos 3D mezclados con los sprites y los fondos 2D. Todo esto redunda en un aspecto gráfico todavía más espectacular que en la anterior entrega, aparte de que también afecta a las dinámicas de juego. Esta vez los enemigos finales estarán modelados en 3D, lo que les permitirá atacar al bueno de Rayman desde cualquier ángulo de los tres ejes, mientras que nuestro protagonista, y por supuesto también sus compañeros de aventuras, sólo podrá usar dos de estos ejes para defenderse e intentar terminar con sus rivales.

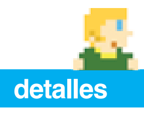
Ubisoft Montpellier, con Michel Ancel a la cabeza, nos traen pues una nueva ración de aquel rico plato que tanto nos gustó en el 2011, pero esta vez, como en un buen restaurante de cocina de autor con estrella Michelín, nos prometen una forma diferente de prepararlo, con nuevos condimentos y salsas. Sin degustarlo todavía ya nos está llegando su aroma y... mmmm, bocatto di cardinale.





LOS MECHAS PEGAN FUERTE EN PSP

GunHound EX



detalles

sistema: PSP
origen: Japón
publica: Dracue Software G.Rev
desarrolla: Dracue Software G.Rev
lanzamiento: 31 enero 2013
género: Acción
jugadores: 1



Sólo en Japón. Desgraciadamente no hay noticias, ni siquiera indicios, de que GunHead vea la luz fuera de Japón. Pensar en un lanzamiento digital en la plataforma de descargas PSN no es nada descabellado, pero con Sony centrada en tratar de salvar la campaña de Vita, y coordinando la consola de siguiente generación, no creemos que el juego de Dracue entre dentro de sus planes. Al menos nos quedará la importación...

Armored Soldier GunHound no es un juego cualquiera de los cientos de miles que pululan en los repositorios free o doujin japoneses. Este título, deudor de toda una herencia de juegos de mechas fue concebido para ordenadores por un grupo de entusiastas del género que poco tenían que ver con la escena independiente más pura.

A pesar de ello muchas veces las fronteras se diluyen entre lo que puede considerarse en general como Indie y las producciones entre gratuitas y limitadísimas de un estudio pequeño pero con cierto transfondo. Es el caso de GunHound, un juego publicado en 2010 por los chicos de Dracue en Japón y que contó en su momento con una demo y más recientemente con una actualización bautizada como EX sobre la que se basa el juego para PSP que nos ocupa actualmente. Aquel GunHound nipón de hace un par de años fue lanzado en caja y su orientación era completamente comercial, pero no nos desviemos del tema, porque lo que realmente importa es la inminente publicación de su encarnación consolara, GunHound EX, o lo que es lo mismo, la deliciosa vuelta a los juegos de robots gigantes que tanto nos apasionan.

Y más nos gusta al saber que el aspecto gráfico y el desarrollo del juego parece seguir a pies juntillas los títulos de hace un buen puñado de años. Sprites bidimensionales, escenarios con varios scrolls, mucha acción, disparos y despampanantes mechas. La demo que podéis probar gratuitamente para Windows (funciona bien con Wine en Linux y Mac por cierto) es la esencia de un juego divertido y furioso aunque quizás deje notar en ciertos aspectos sus raíces humildes, como es en la tosquedad de algunas acciones o en la mezcla de diseños y gráficos espectaculares con otros más sucios. Sin querer desmerecer el trabajo realizado, parece que la versión para PSP es algo más digna. La ayuda que G.Rev (Under Defeat) ha prestado para la conversión, y la incorporación de Hyakutaro Tsukumo (Thunder Force) en tareas musicales son solo la punta del iceberg, ya que los usuarios de PSP pueden esperar una versión digital más barata junto a otra en caja normal y una última limitada que vendrá acompañada de un disco con la banda sonora y algunos extras. Nada despreciable para tratarse de un juego humilde para PSP, ¿verdad?

En fin, es más que probable que esta especie de revival de la sagas Assault Suit y derivados no llegue nunca de forma oficial a occidente, así que si estáis interesados id pensando en la importación y mientras tanto probad la demo para PC, que no desmerece en absoluto.



NICALIS PRUEBA CON LOS ‘MAMPORROS’ EN 2D

Yatagarasu

detalles

sistema: 3DS
origen: Japón
publica: Nicalis
desarrolla: Nicalis, Circle Edge
lanzamiento: Por determinar
género: Lucha
jugadores: 1-2





La lucha con moral. Aunque no lo parezca, habrá un componente ético en las tortas que repartimos en Fist Puncher. ¿Cuál? A nosotros no nos mires, es cosa de los desarrolladores...

Nicalis Inc, empresa afincada en California y especializada en el desarrollo y distribución de productos indie, tales como Cave Story, VVVVV del señor Cavanagh o incluso el fallido intento de publicación en la WiiWare de La Mulana, (menos mal que allí estuvo EnjoyUp "al quite" para remediar el desastre) se lanza al género de los juegos de luchas, o como cariñosamente le hemos llamado "mamporros", con este nuevo título de nombre Yatagarasu, y que traducido al castellano significa "Cuervo de tres patas".

El juego no es un desconocido por completo ya que se trata de una colaboración con Circle Edge, un equipo de tres personas, herencia de títulos como King of Fighters. Styleos encargado de la dirección del arte, Umezone un exSNK encargado del diseño del juego, mientras que Shiza es el responsable del motor. Desarrollado duante cuatro años, iba a ver la luz inicialmente sólo en Japón hacia el 2011, pero finalmente parece que lo hará también en occidente de la mano de estos californianos, la fecha, por lo que hemos podido constatar en la web de Nicalis aún no está confirmada pero de hacer caso a las informaciones que surgieron en la pasada PAX Prime de Boston debería estar al caer.

Técnicamente el arte de los personajes tienen una pintaza tremenda, se nota la mano del bueno de Toshiyuki Kotani (Styleos) responsable en su momento de personajes como K' (KOF'99), Máxima (KOF'99) o Angel (KOF'2003). Menos mal que la recreación de los personajes está a la altura porque en nuestra opinión los ochos luchadores se quedan algo cortos para los tiempos que corren.

Muchos o pocos, está claro que podremos disfrutar de los Kou, Hanzo, Jyuzumaru, Hina, Shimo, Jet, Chadha y Crow (si es que siguen con los mismos nombres que la verisón japonesa) tanto en el modo "un jugador" como en el modo "dos jugadores", inclusive la opción del modo entrenamiento y/o un modo repetición.

Lo que ignoramos es si la versión que va a distribuir Nicalis en la eShop tendrá la opción para poder jugarse a través de internet, particularidad de la que sí dispone la versión japonesa que ya va por su versión 4.1, y que está disponible para PC. En este sentido nos imaginamos muy a nuestro pesar que no, de ser así Nicalis se habría esforzado por hacérnoslo saber a través de su web.

En el manejo tendremos la oportunidad de combinar cuatro botones del mando para realizar nuestros ataques al mismo tiempo que los podremos combinar para realizar bloqueos o movimientos defensivos que contrarresten los ataques de nuestro enemigo.

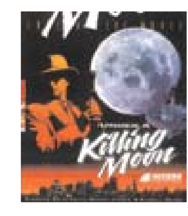
Todo esto, aderezado con una trepidante banda sonora que bien podría estar sacada de alguna clásica serie de anime japonesa, hacen de Yagatarasu un complemento ideal para que esta próxima aventura de Nicalis en el género de la lucha tenga tintes de apuesta segura, al menos entre los fanáticos del género. Desde luego en Japón habida cuenta de las versiones que han salido y de la actividad en las comunidades online creadas parece que ya lo es. Aquí en occidente seguimos estando a la espera de fechas para poder comprobarlo.



Tex Murphy - Under a Killing Moon

Un pequeño gran desconocido. El personaje de Tex Murphy nunca ha sido demasiado popular en nuestro país. Sin embargo, Chris Jones, ahora bajo la batuta de Big Finish Games, anunciaría en 2009 la vuelta del detective con Project Fedora previsto para el último tercio de 2013.

Hey, sonny, can you help me out? My girlfriend threw my gun out of the window. Yeah that'
it, just pick it up and, uh ... hey, don't point that thing up here -- that's not a toy, you know
oh my hell.



SISTEMA: MS-DOS
AÑO: 1994
GÉNERO: Aventura gráfica
PROGRAMACIÓN: Access Software
PUNTUACIÓN: ****

Cada vez quedan menos sabuesos en la desolada San Francisco de 2042. La tercera guerra mundial ha dejado a su paso un mundo contaminado desde sus mismos cimientos, donde los humanos 'normales' y los mutantes intentan subsistir pese a la radiación, la depravación de la especie y la mezquindad humana en general.

Crudo, aunque apropiado escenario para el renacer de un romántico venido a menos. Enfundado en su gabardina y luciendo su reglamentario sombrero Fedora, Tex Murphy vuelve tras los acontecimientos vividos en sus primeras aventuras gráficas, las carismáticas Mean Streets (1989) y Martian Memorandum (1991). De hecho, reaparece en el que supone un nuevo amanecer de la ilustre -a la par que desconocida- saga aventurera de Chris Jones y Access Software. Y es que si los dos primeros títulos protagonizados por el atípico detective bien casan como novelas interactivas, esta tercera entrega puede llevar con orgullo la etiqueta de película interactiva.

Nada menos que cuatro cds repletos de misterios, víctimas y sospechosos nos esperan en un escenario erigido con fabulosos gráficos en unas 3D poco menos que sorprendentes en su época. Derrotados, pero no acabados, acompañaremos a Tex guiándolo por un mundo fotorrealista plagado de actores reales, encabezados por el propio Chris Jones, el co-creador y diseñador de la saga, que desde sus inicios se introduce en los desventurados zapatos de Tex Murphy, Investigador Privado.

No solo a nivel técnico destaca este Under a Killing Moon. Dejando aparte su portentoso apartado visual, aún presume de un adictivo sistema de juego en el cual las conversaciones y el uso de ítems se entrelazan al amparo de un guión cinematográfico, rebosante de humor negro, y viva caricatura de todo un género como es el film noir. Tex Murphy es el héroe y el bufón de una historia a caballo entre la agudeza de Philipp Marlowe y el desastre con patas que es Frank Drebin, en un título rematado por una banda sonora cargada de la sensualidad del jazz y narrada con unas estupendas voces digitalizadas.

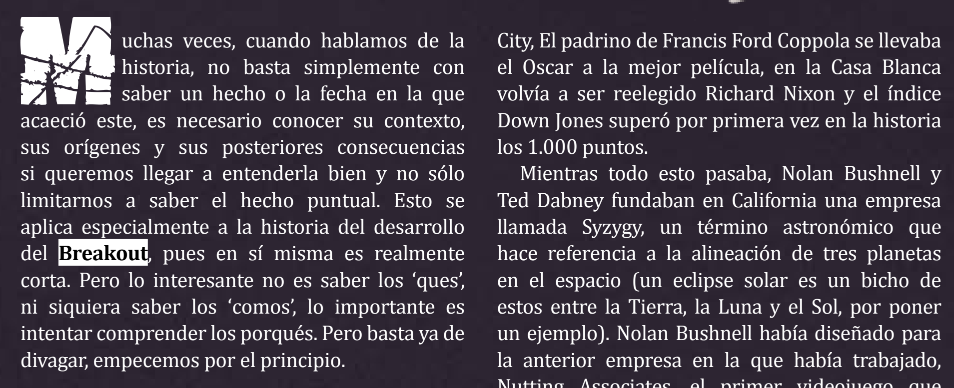
Si bien la dificultad es bastante alta en ocasiones, el completo sistema de pistas canjeables por puntos allana más que sensiblemente el camino, y dota al juego de una fluidez muy de agradecer. Nada de atascos infinitos en un juego sólido en todos sus aspectos, que invita a la reflexión, al análisis y a la carcajada por igual.

Por: Eduardo Garabito "DarkOuterheaven"



Hoy en día la actualidad del mundo videojueguil está siempre saturada de títulos triple A. En estos juegos, o mejor dicho, en estas franquicias o IP (acrónimo de Intelectual Property) trabajan decenas y hasta cientos de personas, tienen desarrollos de varios años, una promoción a la altura de cualquier superproducción de Hollywood (si no más) y unos costes de cientos de millones de dólares. Pero si nos remontamos a los 70, a los orígenes de todo esto, la cosa era muy distinta. Los juegos los diseñaban una o dos personas, se hacían en semanas o algún mes, y nada de licenciar motores o frameworks, había que picárselo todo uno. Uno de los juegos de aquellos lejanos y salvajes tiempos era el **Breakout**. Como la mayoría de los arcades de su época, se trataba de un título simple, sencillo y directo, fácil de jugar y con una gran adictividad. Aunque a simple vista no parezca tener nada de particular no te fíes de las apariencias, pues ha sido uno de los juegos con más trascendencia jamás creados. Bienvenidos a la historia del **Breakout**.

Por: Vampirro



Muchas veces, cuando hablamos de la historia, no basta simplemente con saber un hecho o la fecha en la que acaeció este, es necesario conocer su contexto, sus orígenes y sus posteriores consecuencias si queremos llegar a entenderla bien y no sólo limitarnos a saber el hecho puntual. Esto se aplica especialmente a la historia del desarrollo del **Breakout**, pues en sí misma es realmente corta. Pero lo interesante no es saber los 'ques', ni siquiera saber los 'comos', lo importante es intentar comprender los porqués. Pero basta ya de divagar, empecemos por el principio.

El nacimiento de una industria

Y el principio de toda esta historia se podría remontar bastantes años atrás, hasta la década de los 60, pero podemos pasar de todo aquello e irnos directamente a 1972. En aquel año, Bobby Fisher se proclamó campeón del mundo de ajedrez, John Lennon estrenó su disco Some Time in New York City, El padrino de Francis Ford Coppola se llevaba el Oscar a la mejor película, en la Casa Blanca volvía a ser reelegido Richard Nixon y el índice Down Jones superó por primera vez en la historia los 1.000 puntos.

Mientras todo esto pasaba, Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaban en California una empresa llamada Syzygy, un término astronómico que hace referencia a la alineación de tres planetas en el espacio (un eclipse solar es un bicho de estos entre la Tierra, la Luna y el Sol, por poner un ejemplo). Nolan Bushnell había diseñado para la anterior empresa en la que había trabajado, Nutting Associates, el primer videojuego que funcionaba con monedas de la historia, o lo que es lo mismo, había inventado la primera máquina arcade, el **Computer Space**. Este consistía en una implementación del **SpaceWar!** (según la Wikipedia, el segundo videojuego de la historia) que había visto en el miniordenador PDP-1 de unos $120.000 de coste de la época que había en el MIT. Aunque aquel juego no se vendió nada bien (se hicieron 1.500 cabinas y se tuvieron que comer unas cuantas), Nolan estaba convencido que en el ocio electrónico se hallaba el futuro. Gracias a su anterior trabajo con Computer Space había aprendido numerosas lecciones de aquello, y tras el descubrimiento de la **Magnavox Odyssey**, que podríamos calificar como la primera consola doméstica de la historia, tenía la intención de seguir creando juegos electrónicos, ya fuera para utilizarse en los hogares, en bares y similares o incluso para vendérselos al ejército.

En aquel 1972 había contratado como segundo empleado a tiempo completo de la empresa (el primero fue su secretaria) a **Al Alcorn**, un ingeniero eléctrico al que encargó, más como ejercicio práctico que como proyecto serio, un juego simple y sencillo en el que se simulaba una partida de ping-pong. Tras dos meses de trabajo, Alcorn terminó el que sería considerado por muchos el primer videojuego de la historia:

Pong. Como hemos visto, no fue el primero en hacerse, pero sí fue el primero en tener éxito y ser el pistoletazo de salida para una industria que en poco más de treinta años movería más dinero que el cine y la música juntos.

Pero sigamos en aquel lejano 1972. Aunque Bushnell no creía en absoluto en el éxito de Pong cuando se lo encargó a Alcorn, tras probarlo aún en su fase de desarrollo vio el potencial que tenía el juego. Él apostaba por productos más complejos, pero en su simplicidad Pong resultaba tremendamente adictivo, por lo que finalmente decidió darle la oportunidad que se merecía.

Tras la finalización del primer modelo de cabina de Pong, había por lo menos que probarlo. Para ello hablaron con el dueño de un bar con el que ya habían tenido trato antes en Nutting Associates para que lo pusiera en su local y a ver qué pasaba. Con el Computer Space había seguido la misma estrategia, pero había habido un problema. Se trataba en general de un juego muy complejo, tanto que era necesario leerse un manual de bastante páginas para poder entender cómo funcionaba. Así que aunque Computer Space había conseguido llamar la atención de mucha gente al tratarse de algo con una extraordinaria y futurista pinta, poquita gente había echado una partida, y menos aún habían repetido.

Pong era completamente distinto. No era necesario leerse ningún documento para empezar a jugar, nada te distraía de lo que tenías que hacer, y era tan sencillo que un par de niños podrían empezar a jugar sin que hubiera que enseñarles. ¿Qué tal funcionaría esta vez?

La máquina quedó instalada una tarde y Nolan y Alcorn se retiraron a sus respectivas casas con la esperanza de que todo fuera bien. La leyenda dice que esa misma noche el dueño del bar llamó a Alcorn porque el juego había dejado de funcionar, aunque en realidad no fue la misma noche sino que eso sucedió dos semanas después. Al, desmoralizado, se dirigió al local a recogerla y revisarla.

No tardó mucho en comprender qué era lo que no funcionaba. La máquina arcade exigía echar una moneda para poder jugar (vamos, lo que son las máquinas arcades). Si no había moneda, no había partida. Pero el cajetín de las monedas estaba tan lleno que no había forma de meter ninguna más. Por lo tanto, no había más partidas.

Ese mismo día, Alcorn le comentó emocionado a Nolan Bushnell la llamada que había tenido del bar y cuál había sido la causa del problema. Nolan se sentía eufórico. Aquella máquina, aquel simple juego que debía ser sólo un entrenamiento, le acababa de decir que iba a ser rico.

Dios los cría y ellos se juntan

Steven Paul Jobs y Steven Wozniak parecían tener muy poquito en común. El primero, una especie de hippie maloliente, carismático, egocéntrico, caprichoso y extrovertido no parecía a priori el amigo ideal del segundo, un amante de la electrónica y los juegos matemáticos, bromista, altruista y generoso. Ni siquiera tenían la misma edad, ya que Woz le sacaba cuatro años a Jobs. Pero el caso es que desde el primer momento en que se conocieron conectaron.

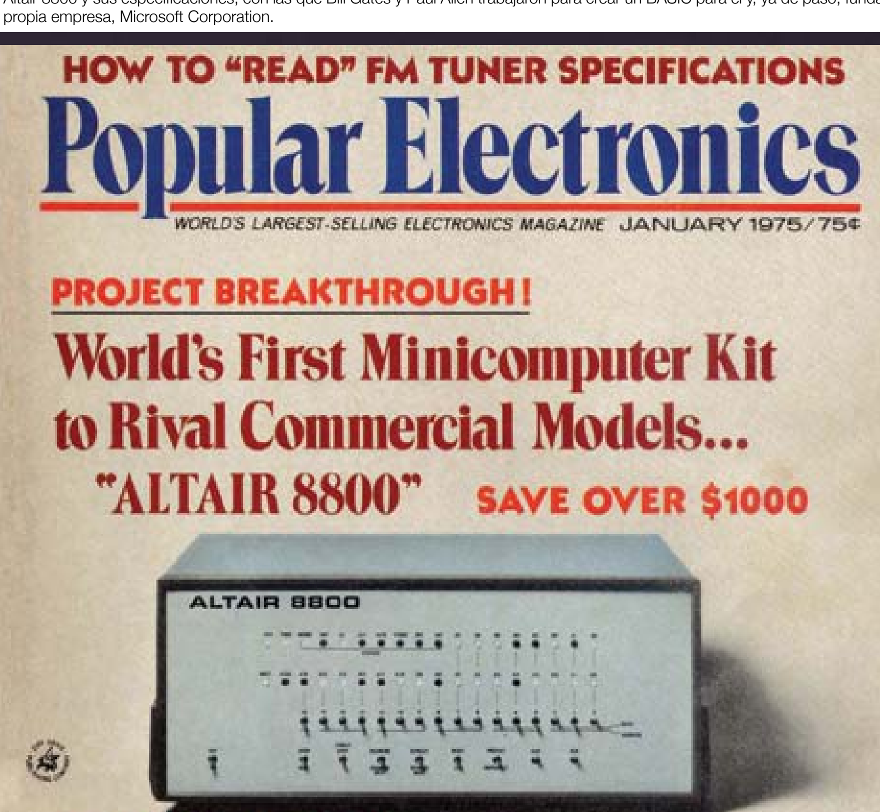
Los dos pasaban muchísimo rato juntos, hablando inicialmente de electrónica pero luego después de otras muchas cosas, como de chicas, música (ambos tenían gustos muy parecidos), situaciones personales, etc. Ni siquiera cuando se fueron a la Universidad, cada uno a una distinta, dejaron de verse.





Máquina 'estrafalaria'. La primera recreativa arcade de la historia poseía un diseño muy futurista (recordemos que hablamos de 1972), y había que leerse un manual para poder jugar. Quizá por eso no tuvo ningún éxito, pese a la sugerente mujer rubia que acompañaba la publicidad.

Flirteos 'hacker'. A la derecha Jobs y Wozniak 'jugueteando' con una *caja azul*. Aunque fuera ilegal, a los dos les sirvió como experiencia empresarial, a Woz de cara a diseñar productos atractivos para el público, y a Jobs para venderlos. El aparato servía para hacer llamadas gratuitas, y las de Wozniak se consideraban las mejores. Tanto que una de ellas está expuesta en un museo (foto a la abajo a la derecha). Bajo estas líneas, esta portada de revista fue el inicio de Microsoft. En ella aparecía el kit del Altair 8800 y sus especificaciones, con las que Bill Gates y Paul Allen trabajaron para crear un BASIC para él y, ya de paso, fundar su propia empresa, Microsoft Corporation.


HOW TO "READ" FM TUNER SPECIFICATIONS

Popular Electronics

WORLD'S LARGEST-SELLING ELECTRONICS MAGAZINE JANUARY 1975/75¢

PROJECT BREAKTHROUGH!

World's First Minicomputer Kit to Rival Commercial Models... "ALTAIR 8800" SAVE OVER $1000

ALSO IN THIS ISSUE:

- An Under-$90 Scientific Calculator Project
- CCD's—TV Camera Tube Successor?
- Thyristor-Controlled Photoflashers

TEST REPORTS:

Technics 200 Speaker System
Pioneer RT-1011 Open-Reel Recorder
Tram Diamond-40 CB AM Transceiver
Edmund Scientific "Kirlian" Photo Kit
Hewlett-Packard 5381 Frequency Counter





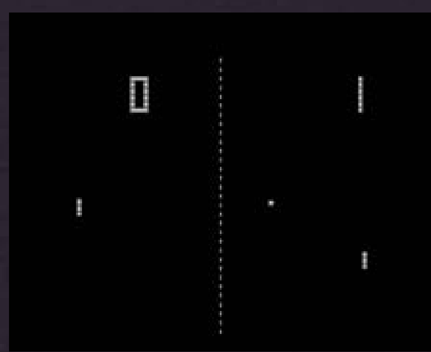
No obstante, ni Steve Jobs ni Steve Wozniak terminaron sus estudios. Woz empezó a trabajar en la sección de calculadoras de HP, y Jobs buscaba eternamente su camino en la vida. En aquel entonces, 1974, MITS estaba a punto de publicar un artículo en una revista hablando de su ordenador personal **Altair 8800**, que si bien no fue el primer ordenador personal de la historia en muchos aspectos se le puede considerar como tal, ya que fue el pistoletazo de salida de la industria de los microordenadores. Y también supuso el nacimiento de una pequeña compañía de software, cuando nadie creía en el software como negocio, que desarrolló un lenguaje de BASIC para aquel Altair, creando primero un emulador en el ordenador de su universidad siguiendo las especificaciones de la revista y luego después escribiendo el código del intérprete en sí que iría en el Altair. Aquella empresa se acabó llamando Microsoft, pero esa es... otra historia.

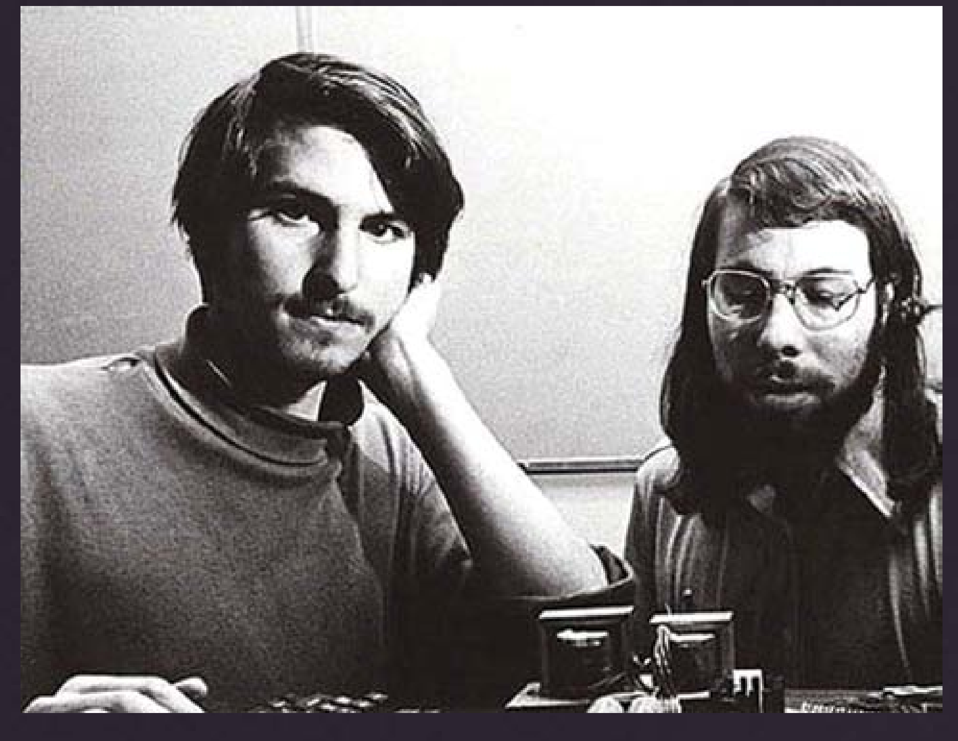
El caso es que, como decíamos, la industria de la microinformática estaba naciendo en esos momentos y sólo sabían de ella cuatro gatos. Los primeros productos consistían en kits para montar (o pagar más si se quería que te los enviaran ya montados), por lo que para tener un ordenador de la época había que armarse de paciencia y de un soldador y un buen juego de destornilladores. Por si fuera poco, después estaba la utilidad práctica. Si no se compraba/pirateaba un lenguaje como el BASIC de Microsoft el ordenador sólo entendía de unos y ceros (aún no se incluía ningún lenguaje con las máquinas), y la mayoría no podían conectarse a un televisor ni a cualquier otro sistema de salida que no fuera una impresora. O tal vez la única salida fueran unos leds que se encendían y apagaban. En pocas palabras, eran el juguete de cuatro frikis con grandes conocimientos de lo que se traían entre manos, nada que ver con el mercado de masas en que el negocio se acabaría convirtiendo antes incluso de terminar la década.

Por lo tanto, dada la poca sofisticación, glamour e incluso utilidad de las microcomputadoras de la época para los ajenos al tema (que era casi todo el mundo), las calculadoras programables, que en muchos aspectos eran como ordenadores aunque más limitados y de uso más específico, eran la forma más popular de computación de cara al

Personajes para la historia. A la derecha, aunque tenían muy poco en común, tanto a Jobs como especialmente a Wozniak les encantaba la electrónica. Bajo estas líneas la publicidad 'estratosférica' de Pong y un pantallazo del juego original. Las palas y esos números del marcador gigantones acompañaron a los primeros jugones de la historia durante muchos años, y la máquina fue replicada en incontables sistemas domésticos más o menos sofisticadas. Abajo a la derecha un sonriente Nolan Bushnell posa junto a un mueble de recreativa de Pong.









público general. Y Wozniak estaba en la empresa que había revolucionado el sector con la HP 55.

Steve Jobs, por el contrario, había perdido parte de su interés por la electrónica. Aunque, según él, el motivo por el que se hizo amigo de Woz era porque era el único chico que conocía que podía superarle en conocimientos de electrónica, rápidamente se dispersó en otros temas. Estudió cosas como caligrafía en la universidad, trabajó como personaje disfrazado de Alicia en el País de las Maravillas (trabajo en el que su amigo Woz colaboró con él disfrazándose también), se puso a experimentar con drogas duras como el ácido y demás y ya que estaba coqueteó con las religiones orientales, los Hare Khrisna y el vegetarianismo más radical.

Sin embargo, en ocasiones la electrónica volvía a unir de nuevo a Jobs y Wozniak, como cuando leyeron sobre el phreaker (un hacker de las líneas telefónicas) autodenominado **Cap'n Crunch**. Este phreaker descubrió que los silbatos que regalaban con los cereales del Capitán Crunch emitían un silbido a 2.600 hertzios, que era justo de la misma frecuencia que el tono que utilizaba la compañía telefónica Bell para indicar que se había colgado (y, por lo tanto, terminado la llamada).

Con este conocimiento, Cap'n Crunch había diseñado un "juguetito" con el que poder realizar llamadas interestatales completamente gratis al que había denominado Blue Box, porque ese era el color de la cajita en que estaba el juguetito en cuestión.

El capitán Crunch se convirtió en una especie de héroe para Jobs y Wozniak, que quisieron conocerle inmediatamente. Lógicamente, como lo que estaba haciendo el capitán no era muy legal, era complicado llegar hasta él, así que se les ocurrió la idea de idear sus propias cajas azules y esperar así llamar la atención de este. Esta fue la primera vez que Jobs y Wozniak colaboraron en un proyecto con visos comerciales, Woz creando un producto y Jobs buscando el público interesado en ellas e inventando una forma de venderlo. Gracias a esta colaboración, las cajas azules se fueron vendiendo bastante bien y llegaron a ser relativamente famosas, especialmente en los campus universitarios plagados de estudiantes con familia en otros estados y muy poco dinero disponible para llamadas. Además, Woz fue actualizando el diseño de tal forma que las de este llegaron a considerarse entre los entendidos como las más sofisticadas y fiables de todas.

Los beneficios de la venta de cajas azules se los repartían a medias, e incluso cuando Jobs dejó el negocio tras un par de buenos sustos Wozniak siguió entregándole la mitad del dinero que ganaba con las cajas azules (en uno de los dos sustos la policía les pilló pensando que estaban trapicheando con droga, y cuando preguntaron por la caja se tragaron la historia de Woz de que aquello era una especie de sintetizador. El otro susto fue el que convenció a Jobs que era mejor no dedicarse a un negocio ilegal como aquel, ya que un individuo que se suponía iba a ser un cliente se llevó la caja a punta de pistola en el aparcamiento de un centro comercial).



El presidiario de Breakout. Curiosamente la temática de los 'artes' del juego provocaban que nos imagináramos que al romper ladrillos ayudaríamos a un presidiario a escapar de la cárcel.

Night Shift

La primera vez que Steve Wozniak había visto una máquina de Pong en funcionamiento fue en 1974, y quedó profundamente enamorado de la misma. Rápidamente se puso a imaginar cómo estaría hecha, lo que significó que al poco empezó a trabajar en una versión doméstica del juego, con su políticamente incorrecto sentido del humor reflejado en los textos en los que te insultaba cuando fallabas o te alababa cuando ganabas.

Tras terminar aquel juego, Woz fue a Atari, la empresa que lo había desarrollado, para que lo vieran. Así llegó a estar sentado con Al Alcorn, que como hemos visto era el ingeniero tras el Pong original. Este, tras probarlo y ver cómo estaba realizado, rápidamente le ofreció un trabajo en Atari. Sin embargo, Woz estaba más que contento en HP y no iba a cambiar de empresa, sólo quería enseñar su producto y compartir un poco de charla "friki" sobre electrónica y videojuegos.

QUE FUE DE...

Steve Jobs

Tras el Breakout dejó Atari. Dio un par de vueltas más por comunas hippies y cosas así hasta que vio en el Homebrew Computer Club el diseño del ordenador que había hecho su amigo Steve Wozniak. Tras convencerle de formar una empresa para intentar comercializarlo, fundaron Apple Computers en 1976. En 1985, tras el fracaso inicial en ventas del Macintosh y las divergencias provocadas con el CEO de la compañía en ese momento, John Sculley, intentó hacerse con el control de Apple, pero la junta directiva le retiró el apoyo y le relegó a un puesto como figurante sin importancia. Tras eso, Steve abandonó Apple para fundar NeXT, aunque antes de abandonar la compañía tuvo tiempo también de comprar una pequeña empresa ligada al imperio de George Lucas que acabaría conociéndose como Pixar.

NeXT fue un fracaso comercial, pero la tecnología que había desarrollado hizo que Apple Computers la comprara en 1996 trayendo de nuevo de vuelta a Steve. En 1997 el CEO de Apple, Gil Amelio, fue despedido y le sustituyó Jobs, el cual ocupó el puesto hasta su renuncia el 24 de agosto de 2011 por sus graves problemas de salud. Durante el liderazgo de Steve, Apple revolucionó varios sectores como el de la música y la telefonía móvil y volvió a posicionarse como una empresa importante y relevante en el mundo.



Finalmente, los problemas graves de salud terminaron con su vida el 5 de octubre de 2011.

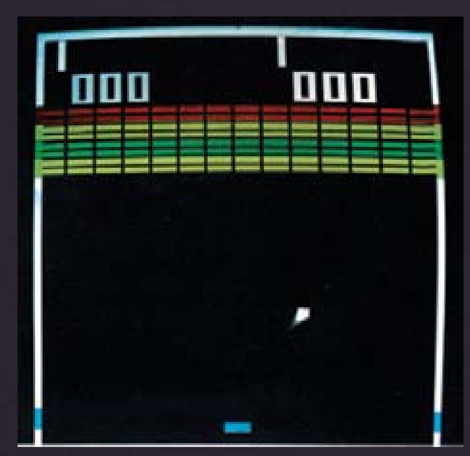


Quien sí que fue a Atari buscando trabajo fue Steve Jobs. Aunque la empresa había tenido un comienzo muy humilde, en dos años se había convertido en la compañía de ocio electrónico más pujante del mundo, así como el lugar ideal para trabajar para cualquiera que le interesara la electrónica en general y los videojuegos en particular. Jobs ni siquiera había visto un videojuego en su vida, pero todo el mundo que conocía hablaba con veneración de Atari, por lo que entendió que sería el lugar ideal para estar, al menos por el momento.

El problema de Steve Jobs era que aunque no se le daba mal la electrónica y además aprendía pronto, no era ni de lejos ningún experto del tema. No era como su amigo Steve Wozniak. Estaba seguro que si Woz fuera quien fuera a Atari, le cogerían en el acto. Y claro, una cosa lleva a la otra, y al final se le ocurrió una genial idea. Diría que él era Steve Wozniak. Bueno, no que él era Woz, pero sí que había hecho las mismas cosas que Woz. Que era un experto en electrónica, que había diseñado una caja azul que funcionaba, que trabajaba en HP diseñando las mejores calculadoras del mundo, etc. La persona que entrevistó a Jobs fue también Al Alcorn, el cual quedó impresionado por Jobs y por todas las cosas que decía saber y haber hecho, así que Steve salió de allí con un trabajo. Ya había entrado en Atari.

Sin embargo, para Al Alcorn tener a Steve Jobs en la plantilla se convirtió rápidamente en una fuente de problemas. No sólo estaba el peliagudo tema del olor corporal (por aquella época, Jobs consideraba que una persona que como él comía sólo fruta no introducía ninguna impureza en su cuerpo, y por lo tanto no tendría necesidad de ducharse), estaba también el problema de actitud. Steve no paraba de criticar el trabajo de los demás, denominándolo sin ningún pudor basura, porquería o a su creador estúpido. Las quejas sobre Jobs se amontonaban, y aunque Jobs aprendía rápido tampoco es que fuera el genio de la electrónica que se esperaba.

Rompiendo ladrillos. Los colores y una sencillez de manejo que contrastaban enormemente con el intento anterior, auparon a un cierto éxito a la máquina de Atari. Breakout se convirtió en un pequeño fenómeno de masas que es el germen de clones como Arkanoid o el estupendo Batty de Spectrum.



Para Al Alcorn, Jobs se había convertido en una patata caliente. Encima, le había caído en gracia al jefe, a Nolan Bushnell, por lo que no podía echarlo. Pero tampoco podía trabajar con nadie, así que sólo le quedaba una solución: trasladarlo al turno nocturno.

Por supuesto, no había mucha gente trabajando por la noche en las oficinas de Atari. Personal administrativo ninguno, e ingenieros pocos, alguno que se quedaba a jugar un poco a los últimos títulos que estaba desarrollando la compañía, a los cuales había acceso total, o tal vez alguien que tuviera que entregar algo y el tiempo se le echara encima. El caso es que, una noche, llamaron desde Alemania, y esta llamada la acabó atendiendo el ingeniero que había allí trabajando en ese momento: Steve Jobs, claro.

El problema estaba en que las máquinas de Atari generaban ondas electromagnéticas que interferían en los receptores de televisión europeos. Obviamente, si Atari quería convertirse en una multinacional necesitaba crecer en Europa, por lo que era necesario arreglar ese problema cuanto antes.

Steve Jobs llevaba tiempo queriendo ir a la India, donde había un gurú del que le habían hablado tanto que sentía que necesitaba ir a verlo. Y Alemania estaba más cerca de la India que EEUU, así que insistió en ser él quien fuera, pues la escala a Alemania la pagaría la empresa y además se llevaría un plus que le permitiría pagarse su viaje a la India. Nuevamente, Steve se salió con la suya, y fue el encargado de solucionar los problemas europeos.

A su llegaba al país germano, en Atari nadie podía dar crédito a sus ojos. ¿Aquel hippie con problemas de higiene era el enviado para corregir el producto de la empresa? ¿Acaso se trataba de una broma? Desde Alemania llamaron a las oficinas de Atari en California para preguntar, y fue Al Alcorn quien respondió diciendo que no se trataba de ninguna broma. Aquel, para bien o para mal, era su hombre.

Tal vez Al Alcorn esperaba que Steve fracasase, quien sabe. Pero no lo hizo. Steve no importaba lo difícil que lo tuviera, siempre conseguía salir adelante y sacar las cosas, a veces de forma casi milagrosa. Arregló los problemas de interferencias con los televisores europeos, y una vez terminado el trabajo se fue hacia la India.

Sin embargo, cuando él llegó a Nueva Delhi su gurú había muerto, y además resultó que aquello no fue como él pensaba. A finales de 1974 ya estaba de nuevo de vuelta en California diciendo que ni todos los gurús del mundo juntos habían hecho tanto por la humanidad como Thomas Alba Edison. Seguía sin encontrar su camino, pero mientras lo buscaba llamó a Nolan Bushnell para recuperar su antiguo puesto en Atari, y nuevamente Al Alcorn volvió a situarlo en el turno nocturno.

Breakout

En 1975, Nolan Bushnell quería un Pong para un solo jugador. Hasta ese momento, el Pong se trataba de un juego para dos jugadores, los cuales competían el uno contra el otro en un partido de ping pong virtual. Era divertido, era desafiante, pero exigía que dos personas estuvieran dispuestas a jugar. ¿Y si sólo había una?

Así que se le ocurrió idear un juego en el que el que te devolviera la pelota no fuera otra raqueta controlada por el juego (lo cual, en aquellos entonces, habría sido más complicado de lo que parecería hoy en día), sino que hubiera una serie de ladrillos y la pelota rebotara en ellos. Para darle más diversión, los ladrillos se irían rompiendo a medida que los golpease la bola, y si se conseguían destruir todos se ganaba la partida. Además, habían pasado más de dos años desde Pong, así que nada de blanco y negro. El juego debía ser en color.

Por aquellos entonces, los juegos no se hacían como ahora. Aunque los microprocesadores ya estaban inventados (siendo el primero el Intel 4004 de 1971) no estaban en absoluto popularizados, y cada máquina arcade se diseñaba su hardware y su software desde cero.



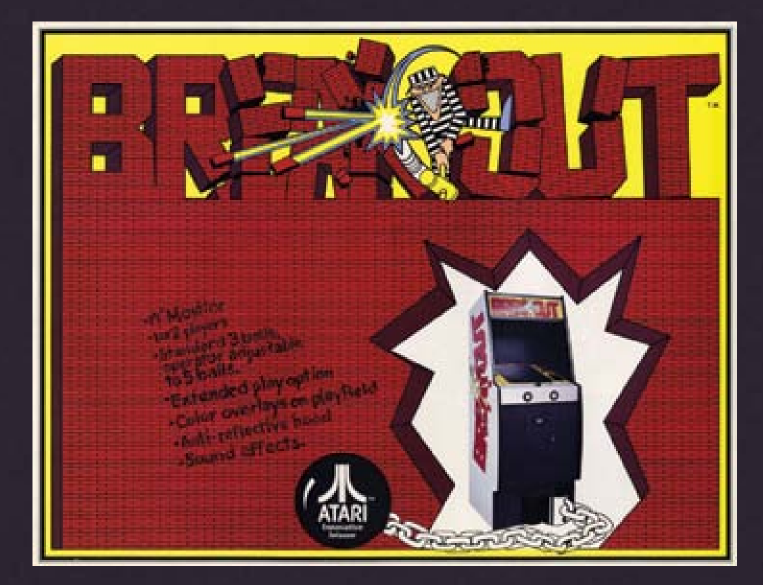
QUE FUE DE...

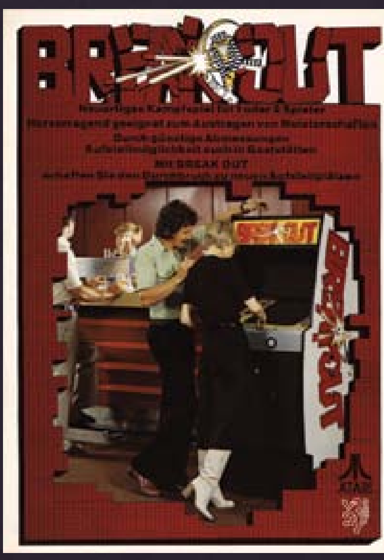
Steve Wozniak

Gracias a algunas de las ideas extraídas de su experiencia en Atari, Wozniak dedicó sus ratos libres a diseñar y montar su propio ordenador personal, comprando los componentes con el dinero que le había dado su amigo Steve Jobs por el trabajo del Breakout. Finalmente, cuando lo terminó, lo presentó en la Homebrew Computer Club, una especie de party donde los pioneros de la microinformática compartían sus impresiones y diseños. Tras ver su ordenador, Steve Jobs le sugirió crear una empresa para comercializarlo. Pese a sus reticencias iniciales, fundaron la compañía Apple Computers, y al ordenador le dieron el nombre del Apple I.

Aunque las ventas del Apple I fueron modestas, con el dinero ganado Wozniak diseñó un modelo muy superior, el Apple II, un ordenador con algunas ideas completamente revolucionarias que relanzó a la compañía y en pocos años la convirtió en el mayor fabricante de ordenadores personales del mundo hasta la salida del IBM PC en 1981. Tras un accidente pilotando su avioneta en febrero de 1981, Woz perdió la memoria a corto plazo durante unos noventa días, y tras recuperarse de aquello dejó el día a día en Apple y se enfrascó en varios proyectos personales, como volver a la universidad, organizar varios macroconciertos, crear una escuela para enseñar informática a los niños o fundar una empresa para comercializar el primer mando a distancia universal programable. No obstante, Woz siempre ha estado vinculado de una forma u otra a Apple.







La publicidad manda. Dos 'flyers' publicitarios del juego. A la izquierda la versión para EEUU, y a la derecha la alemana. No deja de ser curiosa la escena de la máquina junto a la barra de un bar con las bebidas en primer plano. *Imágenes: Arcade Museum.*

En el caso del **Breakout**, con todas las cosas que se querían poner, Nolan Bushnell había calculado que serían necesarios unos 75 chips para tener el juego funcionando. Hoy en día el hardware es muy barato, pero en 1975 era otro cantar. Atari hacía unas 10.000 unidades de cada máquina, y aparte tenía que guardarse una serie de componentes para posibles reparaciones de todas esas unidades. Cada chip que incorporaba un circuito significaba de media unos $100.000 de coste en piezas de repuesto. Eso implicaba que si finalmente en el diseño final eran necesarios los 75 chips para fabricar el **Breakout** Atari tendría que almacenar piezas de repuesto por valor de siete millones y medio de dólares, toda una fortuna en 1975 y especialmente para una startup. Aunque Atari se lo pudiera permitir, seguía siendo mucha pasta.

Aun así, Nolan decidió darle una oportunidad al juego. Preguntó a sus ingenieros si alguien se atrevía a hacer un prototipo del Breakout que bajara de esos 75 chips. Le daría $700 al que se quedara el trabajo, y para asegurarse de que se esforzaran de verdad en reducir el número de chips habría una prima de $100 por cada chip de menos por debajo de los 75. Todo un marrón como Dios manda pero que Steve Jobs no dudó en aceptar.

Jobs era consciente que el proyecto le quedaba un poco grande, pero también que tenía un as en la manga: Steve Wozniak. Que Jobs trabajase en el turno nocturno no sólo implicaba que no coincidía con casi ningún otro ingeniero de Atari, sino que tampoco coincidía con el horario laboral de Woz. Este adoraba los juegos de Atari (de hecho, estaba enamorado del **Tank**), por lo que muchas noches se pasaba a ver a Jobs, y de paso ser de los primeros en probar los últimos juegos de Atari aún en desarrollo. Alguna vez, incluso, había ayudado a su amigo a solucionar algún problema que se le escapaba, lo cual le divertía tanto como jugar a lo último de Atari.

Tampoco es que Jobs fuera un mal ingeniero, al contrario, aprendía rápido y ya llevaba suficiente tiempo trabajando en Atari como para ser medianamente competente. Pero Jobs también era consciente de sus limitaciones. Y Woz seguía a años luz de él en temas de electrónica. Cuando esa noche Wozniak se pasó a visitarle en Atari le propuso que le ayudara a mejorar el diseño del Breakout tanto como pudiera en cuatro días. Y, como en los tiempos de las Blue Box, irían también a medias en el tema económico.

Lo que Jobs le estaba proponiendo a Wozniak era precisamente lo que más le gustaba a este: diseñar algo y optimizarlo constantemente hasta que ya no se le ocurriera ninguna otra forma de hacerlo mejor. El dinero era lo de menos, y también que por el día tuviera su propio trabajo en HP. Ayudaría a su amigo a salir de aquello. Casi casi, el favor se lo estaba haciendo Jobs al permitirle participar en algo así y no al revés.

Así empezó la carrera de cuatro días para conseguir hacer el juego lo más optimizado posible. Por las noches, Wozniak y Jobs trabajaban en el diseño del juego, probando nuevas aproximaciones, utilizando nuevos trucos, soldándolo todo, probándolo cómo funcionaba, y después vuelta a empezar. Y al salir el sol de nuevo, Woz volvía a su puesto en HP mientras Jobs hacía "los deberes" que le dejaba su amigo. Cuando salía de su trabajo, volvía a Atari, veía los progresos de Jobs, y continuaban a partir de ahí. Así durante los cuatro infernales días de plazo en los que prácticamente Woz no durmió, y Jobs tampoco tuvo demasiado tiempo para ello. Pero lo consiguieron. No sólo tenían el juego por debajo de los 75 chips que había calculado Nolan, es que lo había reducido 50 chips y el diseño final sólo necesitaba 25.

Steve Jobs entregó orgulloso el prototipo funcionando. Por desgracia, había dos problemas. El primero, que nadie, ni siquiera el propio Steve, era capaz de explicar muy bien cómo funcionaba, de forma que si había que cambiar cualquier cosa iba a ser realmente difícil hacerlo. Y el segundo, es que el diseño era muy complicado de reproducir con la tecnología de miniaturización y producción en masa de la época. Por lo que seguramente habría que tocar el diseño. Vamos, que muy bien y que muchas gracias, pero que no valía. Así que le encargaron a otro ingeniero el diseño del juego empezando desde cero, de forma que la versión final que llegó a los salones recreativos no sólo no era tan óptima sino que necesitaba más de los 75 chips calculados por Nolan. Concretamente, 100.

Pese a todo, Nolan Bushnell fue honesto y cumplió su promesa, por lo que Steve Jobs recibió los $700 por el trabajo más los $5.000 por la prima de la reducción del número de chips. Cuando Jobs vio a Wozniak, le dio, tal y como le había prometido, la mitad del dinero ganado por el trabajo, es decir, $350, la mitad de los $700. De los otros $5.000... debió pensar que no formaban parte del trato. O se le debió olvidar. O vaya usted a saber.

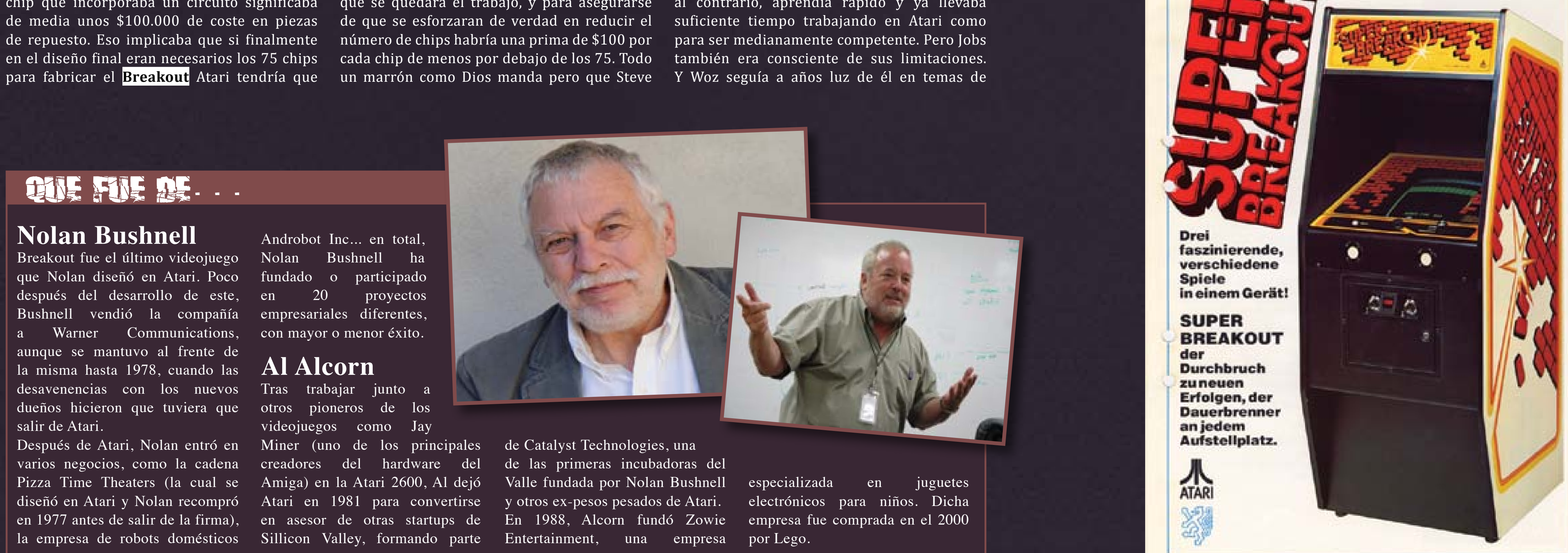
Sin embargo, Wozniak con el tiempo descubrió el descuido. Unos años después, siendo ya millonario gracias a Apple Computers, Woz volaba en un avión donde la casualidad hizo que Nolan Bushnell fuera en él. Y entonces, riéndose, Woz le dijo que si se acordaba del Breakout, que en realidad el diseño no había sido de Jobs sino que había sido suyo, y que se habían repartido los $700 que habían ganado con ello. Cuando Nolan le dijo que qué había hecho con los otros $5.000 por lo de los chips, Woz no pudo evitar llorar. "Lo ha vuelto a hacer", repetía dolido.

Para ser justos, en la biografía oficial de Steve Jobs escrita por Walter Issacson el autor le explicaba estos mismos hechos a Jobs, el cual no sólo lo desmintió todo alegando que él siempre fue legal con Woz sino que nada más contárselo llamó a Woz para hablar sobre el tema. Para Jobs, eso de que se le "olvidara" darle la mitad de los $5.000 nunca pasó, él consideraba que siempre había sido honesto con su amigo en temas de dinero y que siempre habían ido a medias, incluso en los tiempos en los que Woz ya estaba más desvinculado de Apple y esta aún no había salido a bolsa. Personalmente, creo que el famoso campo de distorsión de Jobs hizo que él mismo borrase completamente de su memoria ese capítulo de su vida, y por lo tanto para él nunca pasó. O eso o todos los demás implicados se pusieron de acuerdo con los hechos y las cantidades para dejarle en evidencia.

"Because it's fun for us, it's profitable for you!"

Atari People. We're playing your game.

Si es divertido para nosotros... Los chicos de Atari, ingenieros, comerciales, directores... se lo pasaban pipa con sus propios productos según esta página de publicidad. Y si ellos disfrutaban como nadie echando monedas, ¿cómo iba a ser que los compradores del mueble no ganaran pasta en cantidades ingentes? *Imagen: Arcade Museum.*



QUE FUE DE...

Nolan Bushnell

Breakout fue el último videojuego que Nolan diseñó en Atari. Poco después del desarrollo de este, Bushnell vendió la compañía a Warner Communications, aunque se mantuvo al frente de la misma hasta 1978, cuando las desavenencias con los nuevos dueños hicieron que tuviera que salir de Atari.

Después de Atari, Nolan entró en varios negocios, como la cadena Pizza Time Theaters (la cual se diseñó en Atari y Nolan recompró en 1977 antes de salir de la firma), la empresa de robots domésticos Androbot Inc... en total, Nolan Bushnell ha fundado o participado en 20 proyectos empresariales diferentes, con mayor o menor éxito.

Al Alcorn

Tras trabajar junto a otros pioneros de los videojuegos como Jay Miner (uno de los principales creadores del hardware del Amiga) en la Atari 2600, Al dejó Atari en 1981 para convertirse en asesor de otras startups de Sillicon Valley, formando parte de Catalyst Technologies, una de las primeras incubadoras del Valle fundada por Nolan Bushnell y otros ex-pesos pesados de Atari. En 1988, Alcorn fundó Zowie Entertainment, una empresa especializada en juguetes electrónicos para niños. Dicha empresa fue comprada en el 2000 por Lego.

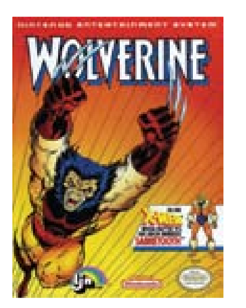
Bibliografía

MALONE, Michael S.. "Infinite Loop"
ISAACSON, Walter. "Steve Jobs"
WOZNIAK, Steve, SMITH, Gina. "iWoz"
SELLERS, John. "Arcade fever"
KENT, Steve. "The Ultimate History Of Videogames"

LOADING de los lectores

Wolverine

Súperpoderes para todos. Si bien es cierto que hoy en día los juegos y películas de superhéroes están de moda, también es verdad que no es ninguna novedad. En la época dorada de los 8 bits existían cientos de juegos basados en superhéroes. Muchos de ellos no salían de América, a diferencia de ahora, que son más globales.



SISTEMA: NES
AÑO: 1991
GÉNERO: Plataformas/Acción
PROGRAMACIÓN: Software Creations
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Lo más normal es que la mayoría de las consolas tuvieran alguna versión de Superman, o de las Tortugas Ninja, e incluso se crearon superhéroes basados en publicidad como Global Gladiators (McDonalds) o Cool Spot (7up). Uno de los mejores ejemplos que recuerdo es este Wolverine de NES, aunque no viera la luz en el viejo continente.

El juego pasó sin pena ni gloria por el panorama videojueguil. Las críticas rondaban el aprobado justito, pero para los amantes del personaje el cartucho era todo lo que se podía pedir en la época: un plataformas horizontal con unos niveles cortos, variados y difíciles, y que además incluía la presencia de más personajes de la Marvel que nos echaban una mano como Psylocke (Mariposa Mental), Havok (Kaos) o Jubilee (Júbilo).

Los niveles son de lo más variado. Tenemos fases en cuevas, en el aire sobre plataformas, en el agua... Todo ello dotado de unos colores y unos detalles bastante decentes que no hacen el juego repetitivo. Los enemigos son quizás lo peor. Unos hombrecillos monocromáticos que lanzan bolas que aparecen y desaparecen continuamente de la pantalla. También nos encontraremos muchos obstáculos por cada nivel como rocas o pinchos, objetos clásicos entre los clásicos.

El control de Lobezno es fluido, aunque al principio nos costará. En ocasiones Logan correrá más de la cuenta y no acertaremos a saltar a tiempo en precipicios, o nos chocaremos con pinchos por ir demasiado rápido. Nada que no se resuelva con algo de práctica. En las peleas aparecerá un medidor de "rabia" (Berzerker) que se llena con cada puñetazo o patada que demos (y se vacía con daño sufrido). En cuanto se llene podremos pasar al modo garras con sólo apretar un botón. Mientras esté vacío nuestros músculos serán nuestros únicos compañeros de viaje. En cuanto al sonido es correcto, con temas de buen ritmo pero sin ser tan pegadizos como la de otros títulos de la época.

En definitiva, un buen juego para la vieja Nintendo que, si eres fan de Marvel y/o de Lobezno, podrías conseguir para jugar en tu NES americana o *region-free* (no está demasiado cotizado). Si no eres muy seguidor de los cómics, es un título divertido sin más.

Por: Xabi Albertus



SCORE 000500
LIVES 00
STRENGTH
HAVOK
AIR
BERZERKER



FINAL FANTASY VII PlayStation (Squaresoft) **1997**

Todo JRPG tiene un temido y apoteósico enfrentamiento final y Final Fantasy VII tiene uno de los jefes más recordados por todos. Después de horas y horas de subida de niveles y compartiendo muchos momentos con Sefirot, incluso viéndole combatiendo a nuestro lado, llega el último combate, el enfrentamiento final y comienza la música.

Quizás Final Fantasy VII tenga uno de los mejores enfrentamientos de la saga y es gracias a la increíble música que acompañaba al combate final, y además de toda la emoción del momento. Nos estábamos enfrentando a Sefirot y nuestra única meta es acabar con él, antes de que él lo haga con nosotros con su temido y largo ataque cometa, que destruía planetas según iba acercándose al sol, impactando contra él y llegando hasta la tierra. Aun así podíamos sobrevivir al ataque y no sería la última vez que lo sufriéramos.

Después de vencer a su primera forma en un duro combate, pasábamos a un momento de relajación, casi pensado como recompensa por todas las horas delante del televisor, en el que con un ataque normal, derrotaremos a Sefirot en su forma humana o normal y da paso a la escena final del juego. Increíble momento, guardado en nuestra memoria. Uno de los mejores de la historia de los videojuegos, sin duda.

¿Qué es un Sandbox?

Si mencionamos el término 'sandbox', inevitablemente lo relacionaremos con cualquier entrega de Grand Theft Auto, la exitosa saga de Rockstar. Pero si nos paramos a profundizar en el concepto con algo más de calma, descubriremos que en realidad no es tan sencillo de definir si no es con ejemplos canónicos. Cada jugador puede tener una idea de un juego tipo 'sandbox' ligeramente diferente a la del resto, pero al final compartan las mismas premisas de libertad de acción, mundo abierto y libre albedrío.

Por: Toni, de Pixelsmil (www.pixelsmil.com)

Antes de entrar en materia, debemos reparar en el origen de la palabra. 'Sandbox' vendría a referirse al típico espacio relleno de arena en el que los niños jugaban. Un lugar en el que la imaginación es el motor del juego en su más básico sentido. Pero siguiendo con la metáfora, ese niño debería disponer de algunos elementos para que la experiencia fuera realmente divertida. No basta con poner al niño ahí y confiar en que su imaginación haga el resto. Quizás unos muñecos, un par de coches y una excusa, serían necesarios para una experiencia realmente satisfactoria. Esa base es la que se propone en un título 'sandbox'.

Una de las principales características que debe reunir es la de la libre exploración. Un mundo que recorrer a nuestro antojo, investigar cada rincón y subir al punto más alto del escenario por el simple hecho de poder hacerlo. Esa es una de las bazas que nos fascinan en este tipo de juegos aunque no la más importante, ya que en algún punto necesitaremos de algo más. La historia, los objetivos son necesarios a la hora de disfrutar de un 'sandbox' al igual que un niño necesita estímulos extra para no levantarse de la arena e ir a jugar al columpio de turno.

Es aquí donde reparamos en que no existe el mundo libre puro. Los juegos intentan darnos esa sensación de libertad, de que el mundo reacciona a nuestro paso y de que podemos elegir nuestra aventura, pero en realidad lo que nos mantiene atrapados es tener un objetivo. El ejemplo más claro es el de hacer el loco en Grand Theft Auto. Está bien durante un rato, horas, días, pero finalmente nos cansaremos y necesitaremos un hilo argumental, unos objetivos que cumplir. Pero el hecho de tener esa posibilidad ahí, es lo que convierte a este tipo de juegos en una de las experiencias más fascinantes. En contra, producir un juego así es mucho más difícil que en cualquier otro en el que tengamos menos rango de acción. Crear un mundo gigante y coherente es una tarea titánica ya que existen muchos más momentos en los que el jugador puede despistarse, desconectarse y finalmente aburrirse.

Llegados a este punto, son muchos los juegos que podrían considerarse como 'sandbox' y en parte, todos tendríamos razón. Castlevania Sympony of the Night o Super Metroid por poner unos ejemplos, cuentan con un alto componente de exploración. En ellos podemos recorrer un gran escenario que se irá mostrando progresivamente de forma muy inteligente y que posteriormente podremos y deberemos recorrer varias veces para alcanzar nuestros objetivos.

Fallout, con ese gigantesco mapa y sus múltiples caminos argumentales serían un ejemplo perfecto. Viajar con nuestro coche y encontrarnos con un grupo de bandidos que nos quieren robar o irse a aquel punto recóndito del mapa para saber que misterios entraña. Pero siendo un juego de rol podría entrar en la categoría de 'sandbox'?

Spore es un ejemplo muy bueno en cuanto a creatividad pura. Podemos montarnos nuestra propia raza alienígena, relacionarla o enfrentarla con las demás. Darles una historia y un cometido y tomar todas las decisiones acerca de su destino. Pero el problema es que esa gran muestra de libertad acaba tornándose monótona y no tan divertida como la teoría apuntaba.



Cualquier MMORPG podría entrar en la categoría, habiendo mundo gigantes que recorrer y con nivel de interacción y de exploración altísimos

Cientos de juegos podrían entrar en la definición de 'sandbox' según los requisitos que hemos establecido para diferenciarlos. Pero si empezamos a descartar, los Metroidvania nos dan alto rango de libertad pero se nos desbloquea el escenario a medida que el juego lo requiere. Fallout tiene un ritmo más pausado como buen juego de rol y su objetivo a la hora de perderse en el escenario tiene una segunda finalidad: ganar experiencia. Spore es como unos cubos de arena listos para rellenar la pequeña parcela de juego, pero que una vez volcados reparamos en que no hay mucho más que hacer y finalmente lo MMORPGS dependen demasiado de los demás jugadores, perdiendo esa sensación de tener el control, ser el protagonista absoluto y jugar con tus propios juguetes. ¿Significa eso que esos juegos no tienen un componente sandbox y no se pueden catalogar como tal? Pues lo cierto es que en parte sí que lo son. El término es así de amplio y efímero...

Como se puede comprobar no es tarea sencilla definir de forma contundente al género ya que mezcla de forma muy inteligente varios ingredientes. Libertad de acción, elección de objetivos, libre exploración, alto grado de interacción con el mundo. Una experiencia no lineal en definitiva. Un sandbox nos da la opción de perder horas de juego en tareas que poco o nada tienen que ver con la trama principal y seguir disfrutando hasta que nosotros queramos, sin límite de tiempo y en su mayoría de veces, incluso después de haber finalizado el juego. Un mundo que nunca acaba.





Un buen 'sandbox' nos ofrecerá un montón de aventuras y anécdotas que probablemente los creadores no habían contemplado. Eso es lo que hace tan particular a este tipo de juegos..

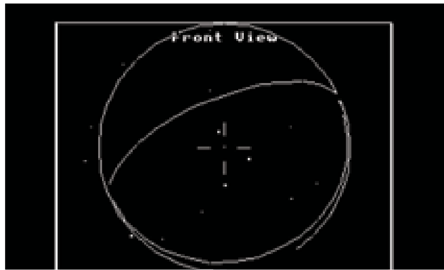
Nos remontamos al principio del artículo para enfatizar en lo único en lo que todos estaremos de acuerdo sobre el tema: "Cada jugador puede tener una definición ligeramente diferente a la del resto". ¿Cuál es la tuya?.

Ya hemos nombrado al mismo juego en un par de ocasiones pero lo cierto es que el término ya existía antes de que Rockstar lo pusiera en boca de todos. A continuación repasaremos algunos títulos antiguos más representativos en la historia del género.

Elite (1984)

Si empezamos a buscar algo de información, el primer título que con el que nos vamos a topar es Elite de Acornsoft, para los ordenadores BBC Micro. Nos remontamos al año 84 y nos encontramos con el primer juego que dejaba de lado las mecánicas cerradas y pasillos laberínticos de la época, para dar vida a un universo gigantesco y listo para explorar.
Bajo esos gráficos tan sencillos, se esconde un juego muy profundo en el que deberemos comerciar con distintos tipos de materiales y minerales así como otras cargas de dudosa legalidad, entre otros menesteres.
Podremos recorrer el universo viajando a distintos sistemas a base de saltos hiperespaciales y huir o enfrentarnos a otros piratas o las fuerzas de la ley interestelares.
Elite supuso toda una revolución en cuanto a concepto y para muchos es el primer juego que podría considerarse como Sandbox, vestido en este caso como un simulador espacial.





NewYorkCity (1984)

En el mismo año, un desconocido juego sentaba unas bases que serían recuperadas doce años después con la salida de GTA. Podríamos decir que probablemente éste sea el primer juego con tan particulares características y en el cual, presumiblemente, estaría inspirado el juego de DMA. La plataforma escogida en este caso sería Commodore 64 y el juego New York City (aka. N.Y.C. The Big Apple) de Synapse Software.
El juego es un gran desconocido sobre todo para los que nunca pudieron disfrutar del sistema, pero lo cierto es que se pueden realizar acciones muy sorprendentes para la época, como recorrer la isla de Manhattan y poder entrar en prácticamente todos los edificios, pasear a pie esquivando el tráfico o incluso conducir nuestro propio vehículo mientras esquivamos a los inconscientes conductores que provocan accidentes cada dos segundos. Además, disponemos de una red de metros que nos llevará al punto que queramos de la ciudad.
El objetivo es entrar en los edificios, resolver una serie de minijuegos muy repetitivos hasta coger el objeto que se nos pide y así consecutivamente.
Siendo justos, no es demasiado divertido ya que se vuelve monótono con suma rapidez pero sin duda es uno de los más prehistóricos ejemplos sobre el género y en particular en la historia de los sandbox como los conocemos hoy en día.







TurboEsprit (1986)

Cambiando de mecánicas, en el 86 salía un juego de coches llamado Turbo Sprit de la mano de Mike Richardson y publicado por Durell Software. Estuvo disponible en varias plataformas siendo la más conocida la de ZX Spectrum.
Fue un juego avanzado en su época y es que se convertiría en el primer juego de conducción en un mapeado abierto. Al iniciar el juego podemos elegir entre cuatro ciudades distintas para empezar a perseguir a los traficantes que escapan a toda prisa por las transitadas calles representadas en 3D.
Pese a lo que pudiera parecer, podemos girar en cualquier cruce y recorrer los callejones mientras esquivamos el tráfico. Tiene todo lujo de detalles como peatones que pasean por las aceras, semáforos o el destello de los intermitentes a la hora de girar. Además nuestro coche podrá disparar, lo que convierte al título en una posible fuente de inspiración para futuros títulos del estilo.





Hunter (1991)

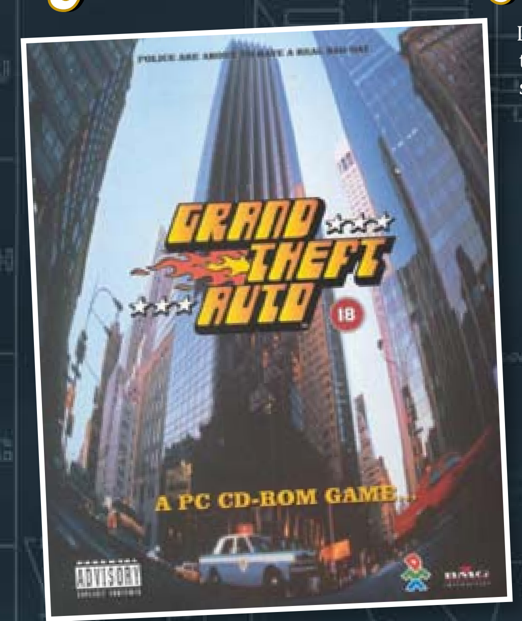
Saltamos hasta el año 91, esta vez hasta el sistema Amiga de Commodore. Nos encontramos con Hunter, un juego desarrollado por Paul Holmes y publicado por Activision. Hunter cuenta con un espectacular apartado técnico que nos adentra en un mundo 3D plagado de posibilidades.
Hunter es una maravilla anacrónica. En un mapeado plagado de pequeñas islas, deberemos buscar recursos y armas para cumplir nuestra misión de acabar con el enemigo. En el transcurso del juego contamos con un inventario con el que poder administrar nuestros bienes. Podemos entrar en todas las casas, cambiarnos de atuendo, usar armas, hablar con otros personajes e incluso nadar sin peligro en el plano océano. Os suena, verdad?
Uno de los detalles que más sorprenden es la posibilidad de conducir vehículos como por ejemplo, la lancha que nos llevará de un islote a otro, o el más inesperado, ¡un helicóptero!. No sería hasta muchos años después cuando volveríamos a ver algo así de nuevo, aunque en esa ocasión, con mucho más éxito.

Múltiples modos de juego. Hunter incluía tres modalidades de juego ‘de fábrica’. El modo ‘Action’, en el que había que acabar con un buen puñado de objetivos; ‘Missions’, donde se nos asignarán pequeñas misiones de menor a mayor dificultad; y ‘Hunter’, que le da nombre al juego y que básicamente es una misión larga que mezcla acción, aventura y exploración a partes iguales.



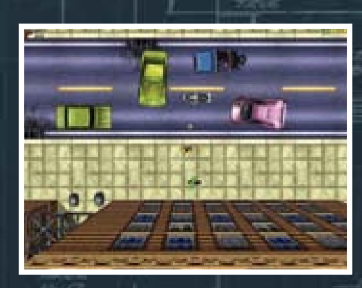


Grand Theft Auto (1997)



Lo que nos lleva al título que afianzó el término con rotundidad. Grand Theft Auto salió en 1997 de manos de DMA Desing, conocida ahora como Rockstar North. Obra de David Jones y los hermanos Houser, GTA no fue el éxito instantáneo que se podría presuponer. De hecho contaba con gráficos muy sencillos y tuvo que tirar del poder de la mercadotecnia para darse a conocer. La controversia fue llevada al lado más transgresor, ensalzando los puntos gamberros para provocar así una reacción en cadena en todos los medios. Claramente funcionó e incluso el responsable, David Kushner, sacó un libro de título 'Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto' en el que explica con detalle lo acontecido.

Pero centrándonos en el juego, no se puede negar que fue todo un hito en el mundo de los videojuegos. La mayoría de los jugadores tardaron una eternidad en tomarse en serio el modo historia ya que la libertad proporcionada era algo muy novedoso. Dar vueltas por la ciudad, buscando rincones y secretos escondidos y atraer la atención de la policía provocando el caos, fue toda una revolución. El hecho de poder herir a los peatones sin razón alguna fue uno de los detalles más delicados pero que indudablemente más fascinaba a los jugadores. Un verdadera sensación de libertad que no tardaría en tener varias secuelas que se han convertido a día de hoy, en la referencia del género sin lugar a dudas.







Minecraft (2011)

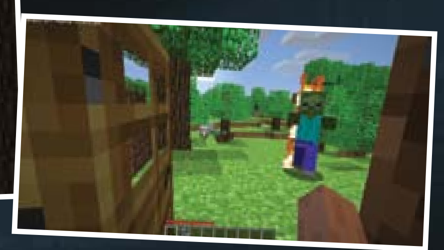
Pero sin embargo hay un título que toma el término sandbox y su símil con la parcela de arena, de la forma más literal. El juego de Notch puede presumir de haber triunfado de manera apabullante con un producto en versión *alpha* (en gran parte de su vida) y que no tenía ningún objetivo más que el de construir y sobrevivir.

La idea de un náufrago perdido en un vasto mundo generado de manera aleatoria era tan sencilla como efectiva.

La sensación de jugar por primera vez es confusa, sin saber que hay que hacer ni por donde empezar, pero justo eso es lo que nos da una sensación de libertad absoluta. Es uno de los pocos casos, por no decir el único, en el que no tener un hilo argumental no ha supuesto ningún inconveniente.

El componente constructor provoca que podamos elegir dónde vivir, qué construir y cómo hacerlo. Al igual que el niño hace sus castillos de arena o escarba unos hoyos para colocar sus muñecos, Minecraft consigue recrear ese reprimido deseo de nuestra infancia.

En la diversas actualizaciones y forzados por público y crítica, los desarrolladores dotaron al juego de un objetivo que era el de derrotar a un dragón en el mundo infernal. Una excusa para guiar al explorador perdido pero que realmente no afecta a la experiencia. El juego permanentemente inacabado y que sin embargo no necesita de nada más...









Para participar sigue las cuentas en Twitter de @retromaniacMag y @tiendaemere
y escribe un mensaje con exactamente estas palabras (sin las comillas):
"@retromaniacMag @tiendaemere #QuieroJugar!"

Sortearemos entre todos los participantes 10 mandos USB PLAY SEGA aportados por Emere. Consulta las reglas en www.retromaniac.es





Castlevania II: Belmont's Revenge

Destacando sobre el resto de contendientes... Fueron tres los juegos que aparecieron para Game Boy, de la saga, pero sin duda, este segundo juego, es el mejor de todos ellos.

SISTEMA: Game Boy
AÑO: 1992
GÉNERO: Aventura / Plataformas
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

La saga Castlevania ha tenido muchísimos juegos, unos mejores, otros peores, pero su paso por Game Boy trajo consigo al menos, dos grandes juegos - si obviamos Castlevania Legend, que era un tanto mediocre - Castlevania II de Game Boy era una renovación o una especie de Remake de su primera parte, porque en su mayoría se trataba casi del mismo juego, pero con unos sutiles cambios que lo hacían mas jugable, sin perder su dificultad y sobre todo su adicción.

En esta segunda parte teníamos la posibilidad de elegir el nivel por el que comenzaríamos la partida nada más pulsar 'Start', así que el recorrido se hacía algo más ameno al poder comenzar por donde más nos gustara y completar el juego de diferentes formas. Se resolvió el problema de scroll que arrastraba su primera parte y se ajustaron mucho mejor los saltos, no siendo tan medidos. Con todo esto consiguieron un juego redondo y el mejor cartucho de Game Boy de la saga Castlevania.

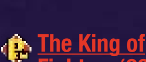
Tuve la suerte de conocerlo en su día, gracias al trueque o cambio de cartuchos con los amigos y me enamoré del juego desde el primer minuto. La ambientación estaba lograda, los enemigos eran bastante variados y ¡los eliminábamos con un látigo! Por otro lado, sonoramente el juego era una maravilla y todo un placer poder escucharlo con los auriculares enchufados, ya que te daba un nuevo nivel de sonido, en estéreo.

Eso sí, el juego se hacía largo y no por su extensión, sino más bien por la dificultad que tenía. Por suerte se eliminó el límite de tiempo de su primera parte, por lo que te otorgaba algo más de libertad a la hora de avanzar, pero no por ello el juego perdía su capacidad para hacerte morir, una y otra vez, sin ningún remedio, mas allá de aprenderte los niveles al detalle y ser muy hábil con los mandos de la Game Boy.

Una delicia de juego, que sin duda es un gran representante de la saga Castlevania, ya que reunía todos los ingredientes de los juegos mas clásicos, en este pequeño cartucho de 8 bits.

THE KING OF FIGHTERS

Faltan dedos en las manos para contar las múltiples entregas con las que las distintas encarnaciones de SNK nos ha ido calentando a base de tollinas virtuales, pero aquí trataremos de repasarlas todas, o al menos las principales. Señoras y señores, bienvenidos a la saga por excelencia de los padre de Neo Geo… *Por: Spidey.*



1994-2000

The King of Fighters '94
1994 | NEO·GEO

Después de varios intentos por despuntar en los arcades de lucha, SNK revoluciona el género con un tres contra tres que se haría tremendamente popular entre los amantes de la mitología peleona del Neo Geo. Un mito que apenas resiste comparación con sus secuelas, pero que no deja de ser una maravilla del 'one vs one'.
También en: Neo·Geo CD, PlayStation 2, PSP, Wii Virtual Console, PlayStation Network

La primera entrega reunió ante todo a los famosos luchadores de Fatal Fury y Art of Fighting.

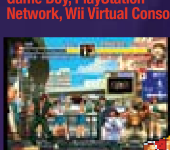


The King of Fighters '95
1995 | NEO·GEO

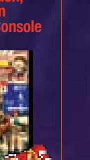
A pesar de que en apariencia estábamos ante una secuela muy similar, The King of Fighters '95 soltaba lastre y se transformaba en un juego mucho más dinámico y, en general, perfecto con respecto al título original. Y por fin llegó a más sistemas, con mayor o peor fortuna. Ah, y da comienzo con la saga Orochi...
También en: Neo·Geo CD, Sega Saturn, PlayStation, Game Boy, PlayStation Network, Wii Virtual Console, Neo Geo X

The King of Fighters '96
1996 | NEO·GEO

SNK le echa narices al asunto y, lejos de seguir al pie de la letra con la fórmula del éxito, decide añadir dificultad a los controles y recortar el potencial de sus personajes. Por ello, para muchos es el KOF favorito de todos.
También en: Neo·Geo CD, Sega Saturn, PlayStation, Game Boy, PlayStation Network, Wii Virtual Console



El juego para Game Boy publicado en 1997 por Takara, incluye nada menos que 17 personajes del original de Neo·Geo.



The King of Fighters '97
1997 | NEO·GEO

Muy en la línea de su antecesor, puliendo detalles, añadiendo matices a favor de un factor espectacularidad y, finalmente, dando por terminada la saga Orochi. Épico como pocos.
También en: Neo·Geo CD, Sega Saturn, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation Network, Wii Virtual Console

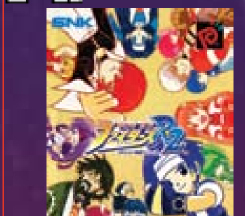
The King of Fighters '98
1998 | NEO·GEO

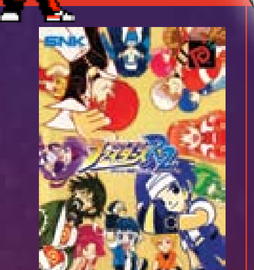
Termina una saga y, a modo de "descanso", SNK saca a lo mejor de su plantilla para hacer un 'dream match' de ensueño. Este KOF lo tiene todo, y para muchos es el one vs one perfecto. Una maravilla atemporal sin complicaciones en la historia y muy jugable.
También en: Neo·Geo CD, PlayStation, Dreamcast, PlayStation 2, PlayStation Network, Xbox Live Arcade, Wii Virtual Console

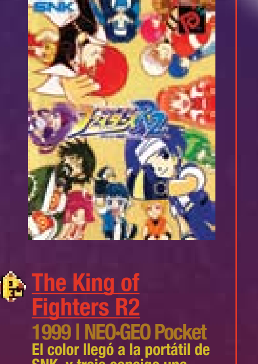


The King of Fighters R1
1998 | NEO·GEO Pocket

Se estrenaba con la consola portátil de SNK una divertidísima e increíblemente bien realizada traslación del universo KOF a la añorada Neo Geo Pocket. Un pequeño tesorito por el que no pasan los años.

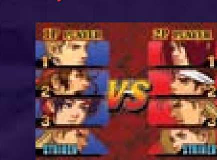






The King of Fighters '99
1999 | NEO·GEO

Comienza una nueva saga dentro de la franquicia. Con "The NESTS Chronicles" se introduce un nuevo grupo de personajes (destacando a K'), a la par que se añade la nueva regla del cuarto luchador. La adaptación de GBA, rebautizada como 'The King of Fighters EX: Neo Blood' incluía un nuevo personaje, Moe Habana.
También en: Neo/Geo CD, PlayStation, Game Boy Advance, Dreamcast, PlayStation Network



La versión del 99 incluyó por primera vez a los 'strikers', personajes que aparecían en pantalla un instante para sacarnos de un apuro.

The King of Fighters R2
1999 | NEO·GEO Pocket

El color llegó a la portátil de SNK, y trajo consigo una nueva encarnación del KOF más "cute" de todos. Jugable a más no poder, este versus era una auténtica maravilla que se me antoja como imprescindible a poco que te guste esta saga.
En esta ocasión, SNK se basa en KOF 98 de Neo·Geo, manteniendo incluso al boss final, el temido Rugal Bernstein, uno de los jefes recurrentes de la saga. Desgraciadamente la portatil de SNK vivía sus últimas horas...

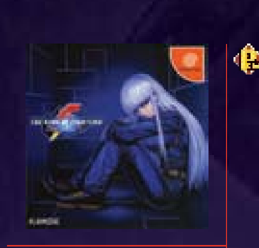
The King of Fighters 2000
2000 | NEO·GEO

Con esa edición se expande el asunto del cuarto combatiente, haciendo que podamos "invocar" al striker en cualquier parte de la pelea, casi como si de una magia se tratara. A destacar que este fue el último KOF antes de que SNK entrara en bancarrota, y que apareció en GBA (KOF EX Neo Blood) y en la N-Gage de Nokia (KOF Extreme).
También en: Dreamcast, PlayStation 2, Game Boy Advance, N-Gage



La última entrega para Game Boy Advance fue una especie de conversión a partir del KOF 2000 de Neo·Geo. El equipo de desarrollo mejoró el irregular resultado de EX: Neo Blood pero aún así no era el juego que todos esperábamos.

2001-2010



Eolith complicó un poco la jugabilidad de esta entrega mediante el denominado 'Tactical Order System', el sistema que permitía al jugador escoger el orden de sus luchadores además de los 'strikers'. Se trataba de lograr unos combates más estratégicos que obligaran a pensar el siguiente movimiento...

The King of Fighters 2001
2001 | NEO·GEO

Con una SNK en el limbo, este KOF fue desarrollado por la coreana Eolith. La gran novedad de esta entrega era la de poder ordenar nuestros cuatro combatientes antes de cada combate, eligiendo cuál de ellos sería el striker.
Los usuarios de Dreamcast se llevaron posiblemente la conversión más completa, gracias por ejemplo a la inclusión de una especie de minijuego de puzle que permitía a los jugones acceder a nuevos extras.
También en: Dreamcast, PlayStation 2

The King of Fighters 2002
2002 | NEO·GEO

Eolith y Playmore tantean el futuro de la franquicia, que cada vez se muestra más agotada. Vuelve el clásico tres contra tres en un versus que apenas aporta novedades dignas de tenerse en cuenta. En ocasiones se le considera un nuevo KOF 98 al carecer de historia y servir como interludio para el siguiente arco narrativo. En 2009 (PS2) y 2010 (X360) aparecieron 'The King of Fighters 2002 Unlimited Match', una suerte de remake con nada menos que 66 luchadores, pero pocas novedades y unos gráficos que ya empezaban a mostrar su edad.
También en: Dreamcast, PlayStation 2, Xbox

The King of Fighters 2003
2003 | NEO·GEO

SNK Playmore publica la décima entrega de la saga con un título que da por finalizada la carrera de KOF en el clásico hardware de Neo Geo. Una despedida sobria, pero que en absoluto dejaba de ser un juego más que correcto. El autodenominado 'Tactical Leader System' serviría en este juego para escoger al líder de nuestro equipo con capacidad para ejecutar un super movimiento exclusivo y devastador.
También en: PlayStation 2, Xbox

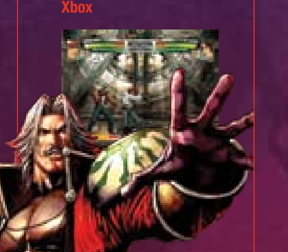


La aparición de Ash Crimson, el nuevo protagonista de la saga, no sirvió para que KOF se despidiera de la venerable Neo·Geo como debiera. El andrógino personaje no ganó muchos adeptos entre los jugones más tradicionales.



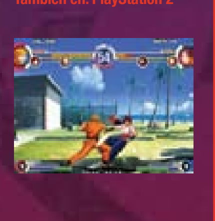
The King of Fighters NeoWave
2005 | Atomiswave

Por así decirlo, fue la antesala de lo que al poco tiempo sería la onceava iteración de la franquicia, experimentando con el nuevo hardware que, en apariencia, daría un salto de calidad gráfica con respecto a Neo·Geo. Sin embargo, tuvo una recepción de lo más fría...
También en: PlayStation 2, Xbox



The King of Fighters XI
2005 | Atomiswave

Siguiendo los patrones marcados por el spin-off NeoWave, The King of Fighters XI trabaja sobre la placa Atomiswave y ofrece unos bonitos escenarios dibujados en alta resolución que contrastaban negativamente con los sprites de toda la vida. La fórmula de juego no evolucionaba, sino todo lo contrario.
También en: PlayStation 2



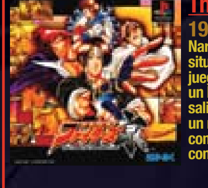
Rugal Bernstein, uno de los bossses con más carisma de la saga, comenzó en KOF 94 como organizador del evento, y aunque muriese derrotado suele reaparecer en aquellas entregas que no cuentan en los arcos narrativos.

The King of Fighters XII
2009 | Taito Type X2

El paso a la alta definición de la serie fue tan desafortunado como así lo marcaban las prisas en lanzarlo. Insulso, con un plantel de personajes escaso y un apartado técnico entre lo bonito y lo vergonzoso. Un producto indigno.
También en: PlayStation 3, Xbox 360

The King of Fighters XIII
2010 | Taito Type X2

De nuevo sobre la Taito Type X, pero esta vez se conseguía el éxito al que solo se podía llegar haciendo bien las cosas. Siguiendo la estela de su pobre antecesor, KOF XIII era y es un juegazo de tomo y lomo. Espectacular es la palabra que lo define a la perfección. Ahora solo queda esperar a la aparición de KOF XIV durante este año, el juego que comenzará la nueva saga llamada 'Violator'.
También en: PlayStation 3, Xbox 360



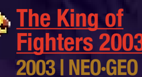
The King of Fighters KYO
1998 | PlayStation, PSP

Narrando una historia que se podría situar entre KOF'96 y KOF'97, este juego desarrollado por Yumekobo es un bizarro experimento que no le salió mal del todo. En sí se trataba de un relato interactivo que se combinaba con una serie de luchas con toques de estrategia.



The King of Fighters
2009 | Película

No podía faltar la inevitable (e inefable) película de imagen real basada en el universo de SNK. Aunque no fuera dirigida por el histriónico Uwe Boll, el resultado es más o menos el mismo: ¡Catástrofe a la vista!



KOF Maximum Impact 1 y 2
2003 | NEO·GEO

Noise Factory produce estos spin-off para SNK Playmore, en el que se abandonan los clásicos sprites para pasar a un entorno tridimensional que revoluciona en cierta medida el cotarro.

KOF-I y KOF Android
2011-2012 | Móviles

Decepcionantes adaptaciones de la saga para dispositivos móviles. Posiblemente el juego para Android esté mejor acabado y posee más opciones que en el caso de la versión para iPhone.



2013

MSX

Especial 30 Aniversario del estándar MSX (27 - Junio - 1983)

ENERO

L	M	Mi	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEBRERO

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARZO

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO

L	M	Mi	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JULIO

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTIEMBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVIEMBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DICIEMBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Calendario creado para **RetroManiac** por Neil Parsons.

ARCADES OLVIDADOS

10 JOYAS DE LOS RECREATIVOS QUE DEBERÍAS JUGAR



En los míticos salones recreativos había una serie de máquinas que, por su jugabilidad y calidad general, copaban toda la atención (y el dinero) de los "jugones". Sus nombres han entrado con letras de oro en la historia de los videojuegos y su leyenda sigue acrecentándose día tras día pese a los años transcurridos desde su creación: Pacman, Golden Axe, Ghouls'n Ghosts, Out Run, R-Type, etc. Pero junto a esos títulos, había otras máquinas recreativas que no suscitaban gran atención y que, sin embargo, poseían en sus circuitos una calidad jugable fuera de toda duda. Incluso algunas de ellas anticiparon elementos que ahora mismo forman parte indisoluble de los juegos actuales: el formato 3D, un desarrollo abierto, escenarios interactivos… Desgraciadamente su legado se ha perdido entre las brumas del videojuego, como lágrimas en la lluvia y ahora solo los más viejos del lugar recuerdan aquellas míticas recreativas y cuentan sus bondades mientras juguetean entre sus dedos con una sucia moneda de 25 pesetas. Esta es su historia…

Por: Curro Gómez Tolbaños

BIG KARNAK

Compañía: Gaelco
Género: Hack'n'Slash
Año: 1991

Con las empresas japonesas y americanas copando el mercado de las máquinas recreativas, pocas empresas españolas se atrevían a meterse de lleno en el mundillo. Pero hubo algunas interesantes excepciones como Tecfri o Gaelco. Fue esta última la que se lanzó con un arcade de scroll lateral que coqueteaba con diversos géneros (acción, plataformas, puzles, etc.). Una recreativa que poseía una marcada personalidad pese a que "reciclaba" elementos de otros títulos: uno de los jefes finales es un calco de Karnov (uno de los "final boss" de 'Bad Dudes Vs. Dragon Ninja') y hay sonidos "prestados" de 'Ninja Gaiden' y 'Double Dragon'. Sin duda, un producto patrio que hace gala de una característica muy nuestra: la picaresca.

El juego nos sitúa en un fantástico Egipto faraónico donde no faltan momias vivientes, peligrosos animales gigantes o todo tipo de seres mitológicos. Todos ellos intentarán por todos los medios acabar con nuestro personaje: un joven guerrero egipcio que intenta rescatar a su novia, secuestrada por el dios Osiris (acción narrada mediante una escena animada calcada a la del inicio de 'Ghost'n Goblins'). Como vemos, la típica trama de las recreativas de la época (no se estrujaban mucho el "coco"), que servía como simple excusa para poner en pantalla un juego de acción lateral en el que nos enfrentamos, con diversas armas de mano, a un nutrido plantel de enemigos. Por todo lo anteriormente comentado, podría ser un juego más de aquella época, pero 'Big Karnak'destacaba por encima del resto por muchos motivos.

El primero es su ambientación. ¿Conoces algún juego ambientado enteramente en el Antiguo Egipto? Sin duda un punto de originalidad, que además cobra aún más fuerza por los numerosos detalles de época que adornan cada fase: templos, jeroglíficos, estatuas, etc. El otro aspecto que le convierte en un juego que merece rescatar del olvido es su variedad de estilos de juegos. Y es que consigue combinar magistralmente acción, plataformas o sencillísimos puzles en un desarrollo intenso en el que cualquier despiste significa perder una vida. Entonces, si 'Big Karnak' reunía todas virtudes, ¿por qué no tuvo el éxito que merecía en su época? Pudo deberse a muchos motivos, pero, en nuestra humilde opinión se debió a una única causa: su estratosférica dificultad.

Y es que en esa edad en la que había administrar la paga que nos daban nuestros padres 25 pesetas eran todo un mundo. Y 'Big Karnak' era (y es) tan difícil, que cualquier chaval prefería invertir su dinero en una recreativa que al menos diera un buen puñado de minutos de diversión, que gastar su dinero en un juego en el que era eliminado a las primeras de cambio. Así de sencillo. No sabemos en qué pensarían los programadores al diseñar el juego (¿en su suegra?), pero la altísima dificultad no es apta para todos los públicos. Si hubiera que hacer un símil actual, 'Big Karnak' sería el 'Dark Souls' hipervitaminado de la época. Tanto que resulta exasperante.

Aún con todo, atesora en su interior una tremenda calidad, siendo un título que merece ser recordado dentro de las recreativas míticas de aquella época. Y más tratándose de un juego pergeñado en suelo patrio con todo lo que ello conllevaba en España en aquellos años (escasa experiencia en el campo de las recreativas, peores infraestructuras de desarrollo, etc.)

Made in Spain. Además de Big Karnak, la compañía barcelonesa Gaelco dio forma a títulos tan conocidos como World Rally, Thunder Hoop o el divertidísimo Radical Bikers. Actualmente la compañía sigue en activo, aunque centrada en máquinas de dardos.

CITY BOMBER



Compañía: Konami
Género: : Arcade de velocidad
Año: 1987

El género de la velocidad siempre ha sido uno de los más tratados en el mundo de los videojuegos desde sus inicios. Ahí están, por ejemplo, el polémico 'Death Race' (Exidy 1976) o el menos conocido 'Crazy Rally' (Tecfri 1985) para demostrarlo. Cuando la tecnología no permitía diseños tan realistas como los juegos actuales, los programadores echaban mano del ingenio para hacer que el jugador sintiera una verdadera sensación de velocidad al jugar. Entonces en Konami tuvieron la siguiente idea: ¿qué pasaría si combináramos un arcade de velocidad con elementos típicos de los juegos de disparos y algunos elementos de plataformas? La respuesta no se hizo esperar y se programó una obra tan genial como 'City Bomber'.

En este gran juego de Konami del año 1987, controlamos un coche desde una vista cenital, con el que nos movemos por escenarios que se desplazan a una velocidad de auténtico vértigo (tenemos un tiempo predeterminado para acabar el nivel). Resulta toda una experiencia visual comprobar la suavidad con la que se mueve el scroll vertical de la pantalla, sin una ligera muestra de ralentización. Todo un reto para nuestros reflejos, que no solo debían estar prestos a esquivar centenares de vehículos que nos salían al paso, sino que también debíamos disparar un variado armamento para eliminar a enemigos como helicópteros que atacaban desde el aire o a los coches que intentaban sacarnos de la carretera. Incluso, desde el segundo nivel debemos realizar saltos precisos en zonas con elementos de plataformas. Una combinación de géneros excelente que consigue mantener la diversión en todo momento.

En el aspecto técnico también resulta todo un "cañón". Es cierto que los sprites no resultan demasiado llamativos por su tamaño, pero el detallismo de los escenarios y, especialmente, la tremenda sensación de velocidad con la que transcurre toda la acción, resultan todo un espectáculo. Incluso la banda sonora es todo un prodigio musical. Tanto es así, que en 1989 King Records lanzó un disco con la música del juego. Una muestra más de que eso de la mezcla de géneros no es un invento actual y que no hacen falta gráficos de última generación para hacernos sentir la velocidad a flor de piel.

HOLE LAND

Compañía: Tecfri
Género: : Arcade de disparos
Año: 1984



Si antes hablábamos de Gaelco, es el turno de otra empresa española que intentó poner una pica en Flandes dentro del mundillo de las recreativas: Tecfri. De hecho, lo lograron con algunos títulos que llegaron a Japón con un aceptable éxito como fue el caso de 'Ambush'. Y es más, por ejemplo, Tecfri llegó a fabricar placas jamma en España con la licencia de sus creadores ('Terra Cresta'), pero si hablamos de sus creaciones propias más destacadas encontramos 'Hole Land', un arcade de disparos inspirado en 'Space Invaders' pero lo suficientemente original como para resultar un juego diferente y con un concepto muy divertido.

Controlamos un robot en la zona inferior de la pantalla, mientras que oleadas de monstruos bajan por ella. Lo que podía parecer un simple clon de 'Space Invaders' o 'Galaga' se convierte en un título novedoso gracias a que los malos pueden esconderse en diversos cráteres del escenario, incluso pueden esperar a que nos alejemos unos pasos de su posición para intentar escapar de nuestro alcance. A ello hay que sumar que también debemos estar pendientes de los objetos que caen del cielo y de los disparos enemigos.

Y aunque es cierto que el esquema jugable peca de repetitivo (solo hay tres pantallas diferentes con un jefe final en la tercera de ellas), el ritmo de juego es impecable y su ajustada dificultad lo convierten en un título algo olvidado. Además, hay otro elemento que hace que el conjunto consiga una solidez jugable apabullante: su apartado gráfico. Coloridos y con un diseño muy atractivo, los gráficos resultaban una delicia visual en su época, ¡y ahora!



DOUBLE DRAGON

Compañía: Technos
Género: : Lucha 'one vs one'
Año: 1995



Antes de que nadie se lleve las manos a la cabeza pensando que nos hemos vuelto locos diciendo que 'Double Dragon' es un juego con escaso reconocimiento, hay que señalar que no nos referimos al clásico beat'em up de 1987. En este caso hablamos de otra creación de Technos, un juego de lucha uno contra uno basado en la película 'Double Dragon' (por cierto, una producción tremendamente mediocre. Seguro que tienes cosas mejor que hacer en la hora y media que dura el film), que a su vez se inspiraba en la famosa saga de videojuegos.

En este primer título de Technos para Neo·Geo, podemos seleccionar a los dos protagonistas de la saga (Billy y Jimmy), además de a otros personajes famosos de 'Double Dragon' (¿quién no recuerda al grandote Abobo?) y del film. Después del desafortunado 'Double Dragon III The Rosetta Stone', la saga volvía a tener un digno juego aunque se alejara del género que la había visto nacer. Y es que este 'Double Dragon' se convertía, por diversos motivos, en un juego de lucha que, si bien no podía competir con sagas tan importantes como 'Street Fighter' o 'King of Fighters', resultaba ciertamente interesante.

Aunque no contaba con un plantel excesivamente amplio de luchadores (solo 10 personajes para elegir), la mayoría tenían una forma alternativa (Abobo, por ejemplo, sufría una mutación que le convertían en una luchador todavía más gigantesco) y además cada uno de ellos contaba con un ataque especial de una gran espectacularidad. Todo ello, sumado a que los escenarios se destruían a medida que avanzaba el combate, dotaba a los enfrentamientos de una enorme vistosidad. Además, el ritmo de juego estaba perfectamente estudiado y resultaba rápido para que el desarrollo del combate no decayera, a la par que dejaba suficiente tiempo al jugador para realizar los ataques con detenimiento, sin que cada enfrentamiento se limitara a ser un simple "machacabotones".

Por otro lado, gráficamente no era un "bombazo" dadas las enormes posibilidades que ofrecía Neo-Geo, pero llamaba la atención gracias a unos sprites de los luchadores gigantescos y unas animaciones bien realizadas. Todo un reclamo para ser trasladado a algún sistema doméstico, cosa que acabó pasando en forma de conversión para PSOne. Sin duda, un competente juego de lucha que pasó injustamente desapercibido en su época, en gran medida por la alargada sombra que proyectaban en aquellos días otras sagas de lucha con mucho más renombre.





POYAAN

Compañía: Konami
Género: Arcade
Año: 1982

La creadora de 'Track & Field' o 'Combat School' no necesita presentación, pero quizás si que os sorprenda este 'Poyaan', un simpático arcade donde puntería y habilidad se daban la mano para crear un juego espectacularmente adictivo.

En estos tiempos de juegos complejos que pueden abrumar al jugador por sus posibilidades, siempre resulta gratificante volver a aquellos viejos videojuegos donde la acción directa y sin complicaciones era protagonista indiscutible de la jugabilidad. Y éste es uno de los mejores ejemplos que podemos poner, ya que solo necesitábamos un único botón para disparar las flechas y el stick de control para subir o bajar la canastilla en la que nuestro protagonista va montado. Pero no creas que la facilidad de manejo significa un juego de baja dificultad: los lobos también nos disparan, la física de las flechas tiene cierto realismo y algunos globos necesitan varios disparos para ser destruidos. Esto propicia un ritmo de juego muy bien medido, que además se ve acompañado por gráficos resultones.

Es cierto que el esquema de juego es repetitivo al repetir siempre 2 fases más un nivel de bonus, pero la ajustada curva de dificultad provoca que el juego resulte todo un "vicio" y que volvamos buscando mejorar nuestra puntuación. Su sencillo planteamiento hizo que fuera portado a varios sistemas domésticos de la época y hace poco salió como parte de un recopilatorio de clásicos de Konami para Nintendo DS. Sin duda alguna, su desarrollo simple y lleno de acción hacen de 'Pooyan' un juego clásico de inicios de los años 80, uno de aquellos arcades que tenían un espíritu propio y propiciaban una jugabilidad de esas que "enganchaban" al jugador moneda tras moneda.

DEAD CONNECTION

Compañía: Taito
Género: :Shoot´em up
Año: 1992

Una de las películas más taquilleras de 1987 fue 'Los Intocables de Elliot Ness', la historia de un grupo de agentes del FBI en su lucha contra el mafioso Al Capone durante la Ley Seca. Tomando esta película como clara inspiración (dos de los personajes del juego son clavados a Kevin Costner y Andy García), Taito creó un arcade de acción en tercera persona en el que debíamos acabar con el clan del jefe mafioso Nerozzia (su aspecto recuerda a Vitto Corleone de la película 'El Padrino').

Para ello recorremos niveles con todos los tópicos del cine de mafiosos: un restaurante italiano, el desguace de coches, etc. A través de escenarios cerrados en los que debemos acabar con un determinado número de enemigos. Pero lo que podía haber sido un arcade de disparos más, se convirtió en una recreativa con un carisma especial gracias a un elemento fundamental sobre el que pivota gran parte de la jugabilidad: la destrucción del escenario.

Ahora estamos acostumbrados a videojuegos con escenarios donde la mayoría de los objetos son susceptibles de ser destruidos, pero en aquella época la interactividad con los decorados de cada nivel suponía una nota novedosa. Y aunque juegos como 'Cabal' o 'Blood Bros.' (ambos creados por la compañía TAD Corporation) ya habían introducido la destrucción de los elementos de cada nivel como elemento vertebrador de la jugabilidad, en 'Dead Connection' alcanzaba una nueva dimensión gracias a un colorido apartado gráfico lleno de detalles: cristaleras que se rompían en mil pedazos, lámparas que caían ante nuestras balas y provocaban un incendio en el escenario, columnas que una vez destruidas dejaban caer determinadas estructuras, etc. Un espectáculo visual que además tenía una finalidad jugable, pues cuantos más elementos destrozáramos menos parapetos tendrían los enemigos.

Si a todo ello le sumamos un ritmo de juego frenético, tenemos una de esas recreativas inolvidables que todo "jugón" debería probar. Por cierto, una curiosa anécdota: en Japón el juego no funcionó demasiado bien, algo que se achacó en su día a que en la ambientación no atraía a los japoneses. ¿Cómo hubiera funcionado si en vez de tratar sobre la Mafia italoamericana de los años 50 los enemigos hubieran sido Yakuzas?



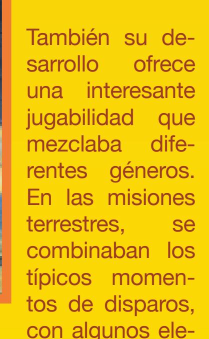
XAIN'D SLEENA

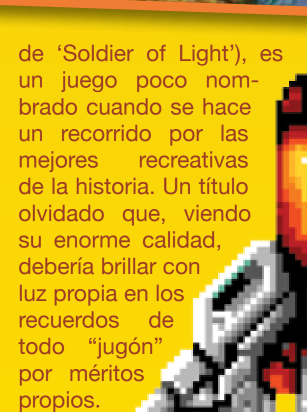
Compañía: Technos Japan
Género: : Shoot´em up
Año: 1986



(Conocido como 'Solar Warrior' en el mercado americano y como 'Solar of Light' en algunos países europeos. Distribuido por Taito en esos territorios)

Cuando pensamos en las primeras recreativas de los años 80, inmediatamente vienen a nuestra mente arcades lineales en los que había que superar un nivel tras otro sin libertad de elección. Pero 'Xain'd Sleena', un arcade de scroll lateral, supuso un soplo de aire fresco al romper esa máxima y permitir elegir el nivel que queríamos jugar. Si eres de los que pudo disfrutarlo en su época, seguro que recuerdas el nombre coloquial con el que era conocida esta recreativa: "la máquina de los planetas". Y es que 'Xain'd Sleena' permitía elegir entre cinco mundos (desbloqueando un último planeta al completar los cinco anteriores), cada uno con sus enemigos propios y una ambientación totalmente diferente. Una libertad de acción pocas veces vista hasta entonces en una recreativa. Pero, más allá de esta interesante opción, este divertido arcade de disparos con toques de plataformas, ofrecía mucho más. Muchísimo más.





Para empezar la ambientación, con reminiscencias de 'Star Wars' y 'Star Trek', es soberbia. Cada mundo es totalmente diferente al anterior y presenta enemigos diferentes para cada nivel, algo poco visto en una época en la que los enemigos clónicos están a la orden del día. Y no solo eso, el diseño de los niveles es exquisito y cada nivel cuenta con sorpresas que dejan al jugador boquiabierto (un gigantesco enemigo en forma de dinosaurio, un templo en medio del desierto con una cabeza gigante que debemos eliminar, etc.).

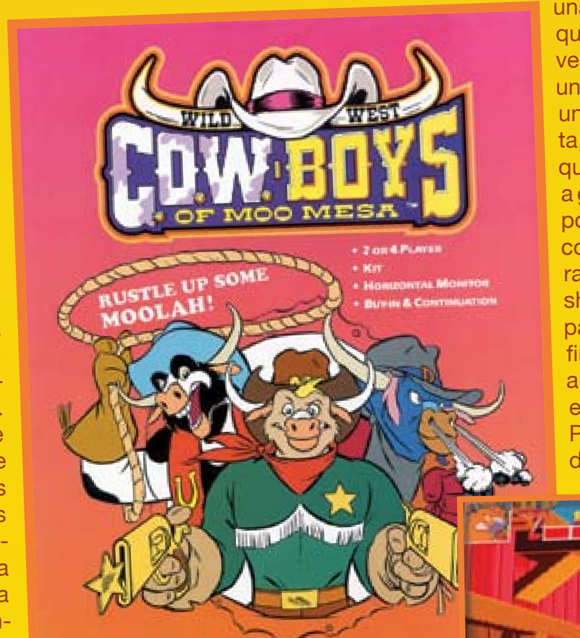
Por si fuera poco, visualmente resultaba muy impactante gracias a unos cuidados y coloridos gráficos. Eso sí, como buen juego de Technos que se preciara, sufría serias ralentizaciones al poner muchos personajes en pantalla.

También su desarrollo ofrece una interesante jugabilidad que mezclaba diferentes géneros. En las misiones terrestres, se combinaban los típicos momentos de disparos, con algunos elementos de plataformas (nuestro personaje cuenta con salto doble), creando un desarrollo variado y lleno de intensidad. Y una vez acabadas las misiones en tierra, subimos a nuestra nave para encarar misiones en el espacio al más puro estilo 'Gradius'. Con todos estos mimbres, se tejía un juego variado y tremendamente adictivo. Y aunque en su tiempo tuvo una aceptable popularidad (de hecho, tuvo conversiones para prácticamente todos los sistemas domésticos de la época bajo el título de 'Soldier of Light'), es un juego poco nombrado cuando se hace un recorrido por las mejores recreativas de la historia. Un título olvidado que, viendo su enorme calidad, debería brillar con luz propia en los recuerdos de todo "jugón" por méritos propios.

WILD WEST C.O.W. BOYS OF MOO MESA

Compañía: Konami
Género: : : Shoot´em up
Año: 1992

Por favor, ¿puede levantar la mano todo lector que no conozca la recreativa 'Sunset Raiders'? Pocas manos alzadas. Ahora, ¿cuántos saben de la existencia de un juego parecido llamado 'Wild West C . O . W Boys of Moo Mesa' basado en la serie de animación homónima? Vaya, ahora el número es bastante menor. Y es que este arcade de disparos de Taito es poco conocido pese a que atesora una tremenda calidad. Aunque pueda parecer poco más que un calco de esa maravilla que era 'Sunset Raiders' (también de Konami), ofrecía algo diferente. En nuestra humilde opinión, 'Wild West C.O.W Boys of Moo Mesa' es un juego lleno de personalidad propia, por más que compartan ambientación y algunos elementos en el desarrollo.



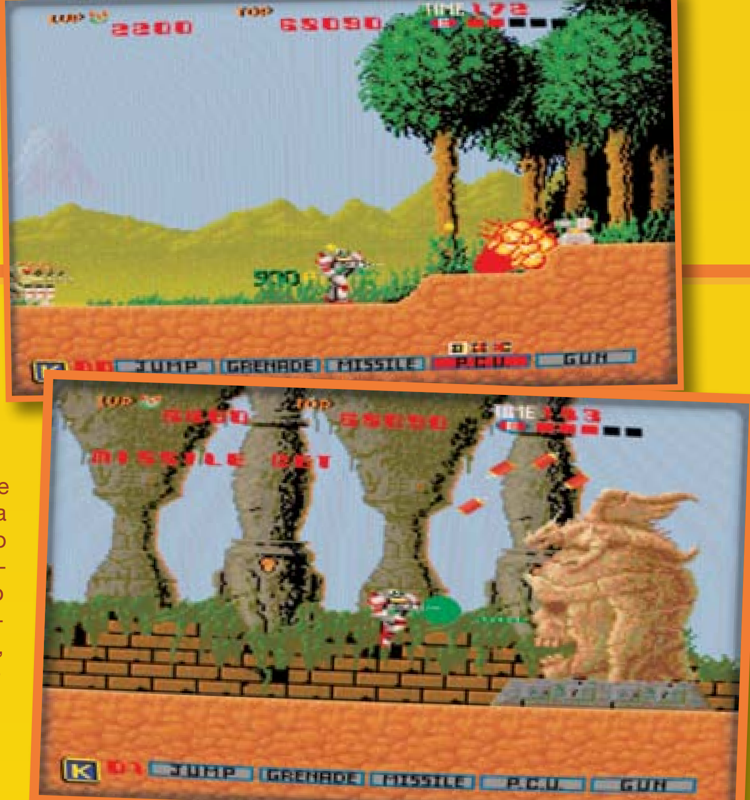
Los protagonistas del juego son cuatro toros (en la recreativa original hasta otros tantos jugadores podían participar a la vez), que ejercen como pistoleros defensores de la ley.
Con una estética propia de la serie de animación en la que se basaba, la trama nos enfrenta a otros animales humanizados en escenarios donde no faltan todos los tópicos de El Salvaje Oeste. Un sencillo argumento que servía para poner en pantalla un arcade de disparos con algunos momentos memorables: una fase en la que nos movemos por una mina en una vagoneta, otra en la que viajamos agarrados por un águila como si fuera un típico shooter espacial, jefes finales muy atractivos, etc.
Pero no solo destacaba por su variado e intenso desarrollo (y que incluso añadía a la fórmula ligeros toques de plataformas), también tenía otros elementos interesantes como la posibilidad de elegir el nivel que quisiéramos jugar tras la fase inicial o unas melodías pegadizas que todo jugador canturreaba en la ducha después de varias partidas en los recreativos. Mención aparte merece un apartado gráfico en el que participó Ryan Brown (conocido por su trabajo en la serie de animación de 'Las Tortugas Ninja') y que mostraba en pantalla auténtico arte bidimensional en el que no faltaba un colorido y un gusto por el detalle extraordinario. Puede que el éxito de "Sunset Riders" eclipsara a este excelente arcade o que su aspecto "cartoon" tirara para atrás a los jugadores de cierta edad, pero lo cierto es que estamos ante un juego que merece figurar entre los mejores títulos de la "cosecha" de los recreativos en aquel lejano año 1992.





PSYCHO-NICS OSCAR

Compañía: Data East
Género: : Shoot'em up
Año: 1987



Hay videojuegos que marcan un antes y un después en la industria bien por su calidad técnica o por introducir nuevos elementos en términos de jugabilidad dentro de un género determinado. Uno de esos juegos míticos fue 'Turrican', un título para el ordenador Commodore 64 (posteriormente trasladado al ordenador Amiga 500, alcanzando unas cotas de calidad pocas veces vista por aquellas fechas) y que fue todo un éxito en su época por sus impresionantes gráficos y desbordante jugabilidad. Pero, ¿qué hace en un reportaje sobre recreativas un juego expresamente programado para un sistema doméstico? La respuesta es fácil: su programador Manfred Trenz explicó en más de una ocasión que su principal fuente de referencia a la hora de crear 'Turrican' fue 'Psycho-Nics Oscar', un arcade de disparos de Data East creado en 1987.

Estamos ante un arcade de scroll horizontal en el que manejamos a un robot enfrentándonos a centenares de enemigos (mucho ojo al original diseño de muchos de ellos) y algunos jefes finales de gran tamaño. Y aunque no es juego que destacara por sus impresionante gráficos o un desarrollo especialmente novedoso, 'Psycho-Nics Oscar' es el paradigma de esas recreativas que "enganchaban" al jugador por tener un carisma especial. ¿Por qué muchos jugadores vuelven una y otra vez a 'Kung-Fu Master' (Irem 1984)? Por su autenticidad y espíritu. Así de sencillo. Y este mismo ejemplo se podía aplicar a otros cientos de títulos: sin tener un apartado gráfico de infarto o un desarrollo innovador, rezuman un aura especial que solo los "grandes" del videojuego son capaces de mostrar. Y ese es el caso del juego que nos ocupa.

Pero más allá de ese carisma especial, tenía otras virtudes que lo hacían único. Por ejemplo, aunque al principio contábamos con un armamento muy limitado, podíamos ir aumentando nuestro arsenal a nuestro antojo administrando los orbes de poder que dejaban los enemigos al ser eliminados. De esta manera, cada jugador podía elegir entre aumentar el armamento para tener un personaje más poderoso o bien elegir uno más rápido. Y aunque esta posibilidad estaba muy presente en juegos de naves, era poco frecuente verlo en otros géneros. Independientemente de la personalización que aplicáramos a nuestro robótico héroe, lo que no cambiaba era un desarrollo intenso en el que se mezclaban a la perfección los momentos de disparos con algunas sencillas zonas de plataformas. Con una dificultad muy bien estudiada y un diseño de niveles extraordinario, el juego resultaba todo un "vicio" de principio a fin. Por todo ello, se presentaba como un conjunto jugable realmente sólido que ha acabado siendo uno de los olvidados de la mágica época de los recreativos.



EXERION

Compañía: Jaleco
Género: Shooter espacial
Año: 1986

Antes de que las 3D fueran el estándar a seguir y los juegos de hoy en día nos propusieran aventuras en mundos tridimensionales, hubo un juego innovador que ya usaba una técnica gráfica parecida y una jugabilidad extraordinaria. Aunque tuvo cierto éxito en su época y se adaptó a diversos sistemas, desgraciadamente, ha pasado con más pena que gloria por la historia de los videojuegos pese a su indiscutible calidad. Estamos hablando de 'Exerion', un shooter espacial que fue pionero en muchos aspectos y que debería haber merecido un reconocimiento mayor.

Para empezar, usaba la innovadora técnica gráfica parallax con la que se intentaba simular un entorno espacial 3D. Este efecto óptico muestra en pantalla diferentes capas que se mueven a diferentes velocidades para conseguir un efecto de profundidad. Y la verdad es que para el año 1983 aquel efecto resultaba tremendamente espectacular, logrando sumergir al jugador en unos entornos galácticos que, si bien no eran espectaculares, resultaban muy sugestivos (¿quién se puede resistir a controlar una nave en un escenario repleto de Moais?).

Y si gráficamente era todo un espectáculo para lo que se estilaba en la época, el desarrollo de los combates espaciales no se quedaba atrás por dos motivos: la realista física de la nave protagonista y la posibilidad de usar dos tipos de disparos diferentes. Y es que la nave que pilotábamos acusaba la inercia del movimiento, lo que hacía que notáramos que la nave "pesaba" y pasaran unas décimas de segundo antes de girar hacia otro lado. Este realista sistema de físicas no se había visto antes y hacía que el jugador tuviera que predecir los ataques de las naves enemigas con cierta antelación. Y si a ello le aportaba un ligero y novedoso elemento estratégico, el desarrollo de combate se hacía todavía más interesante por la posibilidad de usar un láser rápido (limitado a 50 disparos, aunque se recargaba al acertar a un enemigo) o una ráfaga el doble más lenta. Si a todo ello sumamos una considerable variedad de enemigos, el resultado está muy claro: una jugabilidad profunda, realista dentro de lo cabe y, lo que es más importante, tremendamente divertida.

En la época de su lanzamiento contó con cierto éxito (al menos en Japón) y se versionó para algunos de los sistemas domésticos de la época, aunque solo dentro de tierras niponas: MSX, NES, Sega SG-1000. Actualmente también se puede conseguir en la Consola Virtual de Wii.

En el año 1987 Jaleco lanzó 'Exerizer', una "supuesta" secuela de "Exerion" que no tenía mucho que ver con el original más allá de la posibilidad de usar dos tipos de disparo. Como no podía ser de otra forma, pasó bastante desapercibido al no ser más que otro "matamarcianos" de la época. Pero si esta segunda parte carecía de carisma, no pasaba lo mismo con "Exerion": rezumaba fuerza por los cuatro costados y fue un título innovador en muchos aspectos. Sin duda, un juego que merecería un mayor reconocimiento por parte de todos aquellos jugadores que amamos lo "retro".

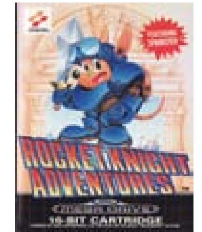






Con personalidad propia. Una zarigüeya embutida en una armadura, con una mochila con cohetes propulsores y armada con una espada ¿Se puede pedir más para el protagonista de un videojuego?

Rocket Knight Adventures



SISTEMA: Megadrive
AÑO: 1993
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: *****

Rocket Knight Adventure esconde la esencia pura de la vieja escuela, un protagonista carismático, con armadura y cohetes, todo ello adaptado a la jugabilidad del juego y para sí misma. Nuestra misión, rescatar a la princesa y nuestro camino, una conjunción de niveles de esencia 16 Bits y en el que la variedad de mecánicas esta a la orden del día.

Nada del planteamiento de este cartucho será predecible. Ya puede salirte un monstruo enorme que parece el jefe de final de fase, pero nada más lejos de la realidad, porque te sale nada más comenzar el nivel o puede venir acompañado de otro más grande. Podemos ir dando saltos, colgándonos de la cola a la ramas de los árboles, usar los propulsores para llegar más lejos e incluso rebotar contra las paredes, para dar paso a una fase como si de un Shoot'em Up se tratara, para pasar a ir montados en una vagoneta, y después controlar un robot gigante en los compases finales del juego. Todo acontece de forma caótica pero increíblemente controlado y ajustado, para que en todo momento sepamos que tenemos que hacer y sobre todo, se haga tremendamente divertido.

Éste es uno de los juegos por los que todos queríamos tener una Megadrive y que a su vez, mejor demostraba la capacidad técnica de esta máquina de 16 bits. Increíble colorido, sprites enormes y bien animados, enemigos finales gigantes y un personaje con carisma, mucho carisma, desgraciadamente Konami no ha rescatado hasta una reciente entrega descargable que no es lo mismo, ni mucho menos.

Nabuya Nakazato fue el encargado de diseñar este impresionante juego, como también se hizo cargo de varias entregas de la saga Contra. Michiru Yamane, habitual en la saga Castlevania, se encargó de la banda sonora junto a otros ilustres como Aki Hata o Masanori Ohuchi. Konami en esencia pura creando un juego único que hoy en día sigue siendo disfrutable. Todos ellos juntos en Konami, en sus mejores momentos, dieron un juego único, que aun a día de hoy se puede disfrutar como aquel entonces o más. Si tenías una Megadrive, debías tener este juego, uno de los imprescindibles del catálogo de la consola de 16 Bits de SEGA.



SAGA DARKSTALKERS (Capcom) **1994-2013**

Hacía tiempo que no sabíamos nada de la saga Darkstalkers. A pesar de que uno de los de uno de los pesos pesados de Capcom, el mismísimo Yoshinori Ono, dejaba caer desde hace un par de años la posibilidad de que aparecierauna nueva entrega de la serie. Han pasado los meses, y de momento sólo tenemos el anuncio de un nuevo recopilatorio para PSN y XBLA que recogerá las dos últimas entregas pasadas por el consabido filtro HD. ¿Decepcionante? Quizás para los fans más acérrimos sí, necesitados de un poco de aire fresco en una serie con luchadores realmente inspirados y diferentes al resto de juegos de lucha 'one vs one' que pululan por esos mundos de dios. Por eso quizás sea un buen momento para recordar las voluptuosas curvas de Felicia o Morrigan, la contradictoria timidez de Bulleta, o el impresionante poder del medio vampiro y humano Donovan Baine. Capcom, como casi siempre, logró confeccionar un elenco bastante equilibrado de personajes, interesante y dotado de personalidad y un diseño fantástico. La verdad, desde aquí os echamos de menos chicos...


Street Fighter
25th ANNIVERSARY
Una de las sagas con más solera en esto de la lucha 'one vs one' cumplió 25 años durante 2012. Los redactores de RetroManiac eligen a sus personajes favoritos y nos cuentan sus impresiones al jugar por primera vez con ellos...
¡¡HADOUKEN!!



Vega



Por: Pedja

Recuerdo perfectamente la primera vez que escuché hablar de cierta máquina recreativa que habían traído a los añejos salones de la calle Soledad, en el casco antiguo de Cádiz. Estaba en el recreo de Séptimo de E.G.B., y entre el aullar del resto de chiquillos conseguí captar la conversación de uno de mis compañeros de fatigas de aquella época. “Pues resulta que hay una máquina de pelea que tiene unos luchadores grandísimos y tiran bolas de fuego y gritan “Ayuken”, y el otro día eché cinco pelotes y me llegué a un luchador final que me dio una paliza. Además es español...” Y fue escuchar esa última frase y volcar mi atención al cien por cien en mi colega. Los ojos, como platos, eran la antesala a ese cosquilleo especial que antes nos recorría cuando sabíamos algo sobre un nuevo juego. Y remarco el adverbio en negrita.

Total... un personaje español en un juego de pegar ostias, ¡genial! Enseguida quise indagar más y más sobre el juego, y en especial acerca de aquel compatriota que ya me empezaba a caer simpático. Los siguientes comentarios fueron exactamente los que siguen, si la neblina del tiempo transcurrido me lo permite: “Pues resulta que es un torero. Sí, es un torero porque tiene un traje como los de los toreros, pero es que además es un ninja. Sí sí, pega unos saltos enormes por toda la pantalla, es rápido y fuerte, y además se agarra a una reja que hay en el escenario, que por cierto es un bar con gente bailando y tocando la guitarra. Es un torero y un ninja, y tiene una máscara como la de Viernes 13, y unas garras como la de Freddy Krueger. Y encima cuando gana, se quita la máscara y tiene toda la cara de un Caballero del Zodiaco”. Esta amalgama de sensaciones, evidentemente influidas por las benditas referencias pop de aquel tiempo, le otorgaba un aura especial a Vega, que nunca abandonó... ni siquiera cuando me enteré de que se llamaba Balrog, en realidad...

Nacionalidad: España
Fecha nacimiento: 27 de enero
Altura: 1,86 m.
Peso: 72 kg.
Color de ojos: Castaños
Estilo lucha: Ninjutsu modificado

Versus

En los primeros Street Fighter la representación femenina era más bien exigua, y aunque en las secuelas tampoco es que Capcom se haya prodigado al respecto, lo cierto es que con la aparición de Cammy en escena la cosa se ‘niveló’ bastante...

Chun-Li



La primera vez que me puse a los mandos de un Street Fighter II no fue con la máquina arcade. Reconozco que la conocía y que había visto como se formaban los corrillos de mirones en torno a una de aquellas máquinas en uno de los salones recreativos más cercanos a casa. Sin embargo esos 6 botones y la rapidez del juego me echaban para atrás y sabía que sobreviviría poco en los enfrentamientos VS contra la máquina u otros mirones. Pasó el tiempo y llegó Super Nintendo y su fabulosa conversión del arcade (dejemos aparte el tema de la velocidad de refresco). Evidentemente mis primeros golpes fueron cosa de Ryu o Ken. Ese par de karatekas desafiantes y repletos de personalidad poseen algo especial que atraen desde un principio, pero fueron las patadas espectaculares de Chun-Li las que terminaron por atraerme más. Eso y su pose de victoria gritando aquello que entendíamos los chavales de la época como un “¡¡Ya está!!”.



Poco a poco fui haciéndome con sus movimientos, sus golpes y aquellos saltos espectaculares rebotando en los bordes de la pantalla que tan de quicio sacaban a mi hermano. Echaba de menos una ‘magia’ tipo bola de fuego como poseían otros personajes, “¡sería perfecta!”, pensaba, y aunque más adelante Capcom decidió otorgarle el don de lanzar ondas vitales con las manos, en Street Fighter II me conformaba con lo puesto. No era Chun Li el mejor personaje para alcanzar el final del juego y acabar con Bison en cumplida venganza, pero su equilibrio y movimientos espectaculares me valían para ganarle algún que otro combate al ceñudo Guile como preferido de mi hermano, y pasármelo bomba con su escenario repleto de referencias a la China más tradicional. Bicicletas y gallinas aparte, Chun Li se ha ganado por merecimiento propio un puesto entre los personajes más queridos de la saga, y ahí está, entre otras muchas féminas más espectaculares y poderosas resistiendo estoicamente mientras resuelve casos para la Interpol.

Por: David

Nacionalidad: China
Fecha nacimiento: 1 de marzo
Altura: 1,69 m.
Peso: ¡Secreto!
Color de ojos: Marrón
Estilo lucha: Tai Chi / Chinese Kempo

Street Fighter II

Dhalsim

La saga Street Fighter consiguió hacerse un hueco importante en la historia del videojuego con la dificultad añadida de tener que remontar la mediocridad de su primera entrega. Pero en la segunda... ¡ah, cómo cambió la cosa!. El juego no solo era llamativo por sus despampanantes virtudes técnicas, sino que el diseño de los personajes también ayudó a colocar a la saga en el Olimpo del videojuego. A unos personajes más o menos normales se les unían otros de aspecto raruno como Blanka o Dhalsim. El luchador indio parecía sacado de la película 'Indiana Jones y el templo maldito', como un miembro del culto Thuggee, aunque en realidad parece ser que el personaje sí tenía una inspiración fílmica. En concreto estaba basado en un luchador hindú con la habilidad de estirar sus extremidades que apareció en la película taiwanesa de artes marciales de 1976 'Master of the Flying Guillotine'.

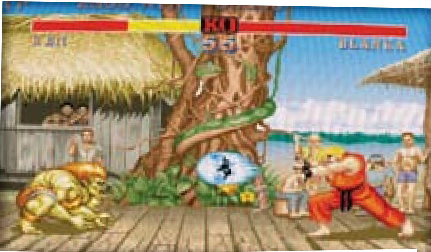
Lo cierto es que Dhalsim siempre me pareció un gran personaje. A esa capacidad de estiramiento y golpeo a distancia que le proporcionaba su práctica del yoga se unía la de escupir fuego. Yogui y faquir, ¿se puede pedir más?. En realidad también me hacía gracia lo que decía al lanzar el fuego, ya que no entendía muy bien esas palabras y en lugar de "yoga fire" o "yoga flame" yo entendía algo como "joda fire" y "joda flame". Sabía que no podía ser "joda", pero me resultaba gracioso y lo repetía casi siempre que ejecutaba alguna de esas técnicas.
Dhalsim fue un luchador que dejó huella, es algo que está fuera de toda duda y no hay más que fijarse en otros juegos de lucha posteriores incluyeron personajes de características similares al hindú.

Por: Zed

Nacionalidad: India
Fecha nacimiento: 22 de noviembre
Altura: 1,76 m.
Peso: 48 kg.
Color de ojos: Blanco
Estilo lucha: Yoga

Blanka





De todo el elenco de luchadores de SFII, Blanka tenía un carisma especial. En una saga de lucha donde todos los personajes eran humanos, observar cómo una criatura de color verde y naranja procedente de Brasil y con forma de demonio, pecho poblado, pelos de punta y unos pantalones raidos como vestimenta podía codearse con el resto del elenco le convertía en un personaje fascinante. Lo más parecido a una bizarra versión de Hulk que a otra cosa, ni más ni menos.

Otro de los aspectos que harían grande al personaje era el amplio registro de golpes y ataques que poseía. Además de sus largos brazos y garras, Blanka tenía un aceptable juego de pies, con especial mención a la patada voladora. Sin embargo, son los ataques especiales los que se llevan la palma. Nuestro extraño amigo podía convertirse en bola y así atacar con mayor contundencia desde el otro extremo del escenario, además de dar cuenta de los enemigos con su mandíbula. Por último, no nos olvidemos de su capacidad para electrocutar a los luchadores en un gran ejercicio de puñalada trapera. Cualquiera que intentara acercarse a él se llevaría la consabida descarga de marras sin quererlo. Gran personaje, sin duda.

Por: Agustín



Nacionalidad: Brasil
Fecha nacimiento: 12 de febrero
Altura: 1,92 m.
Peso: 98 kg.
Color de ojos: Verde
Estilo lucha: Lucha salvaje

Balrog

Por: Vampirro

Siempre pensé que Balrog era con diferencia el más fácil de los cuatro luchadores finales del Street Fighter II original. Sinceramente, no le tenía mucho respeto y casi pensaba que estaba de relleno. Pero entonces, un día en los recreativos, alguien estaba jugando con Ken y le tocaba Balrog. Comenzó el combate, Ken dio un salto hacia adelante y Balrog se echó hacia atrás anunciando su siguiente movimiento. Según caía Ken, antes de tener la más mínima oportunidad de cubrirse, Balrog le soltó la mayor leche que he visto en un Street Fighter. Sólo duró un segundo el combate, y sólo hubo un golpe en aquel asalto.

Cuando apareció el Champion Edition intenté cientos de veces emular aquel ostión de Balrog. Nunca lo conseguí, ni nunca volví a verlo de nuevo. Algunas veces, cuando hablo de ello, me pregunto si lo llegué a soñar y nunca sucedió, pero algo me dice que fue cierto, que nunca un combate de Street Fighter ha sido tan corto como aquel pobre Ken contra un coloso llamado Balrog.



Nacionalidad: Estados Unidos
Fecha nacimiento: 4 de septiembre
Altura: 1,98 m.
Peso: 102 kg.
Color de ojos: Marrón
Estilo lucha: Boxeo



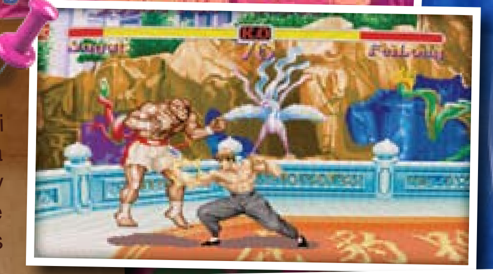
Historia

La saga Street Fighter pertenece a la historia de los videojuegos por derecho propio. Los personajes, los combates, los escenarios y la banda sonora han sido copiados hasta la saciedad por otros juegos atestiguando la calidad de los títulos de Capcom. En el número 0 de RetroManiac le rendimos homenaje dedicándole un estupendo Time Extended.



Street Fighter II

Fei-Long



No estoy seguro, pero me atrevería a decir que la primera vez que vi el Street Fighter en una recreativa fue en el merendero de la piscina a la que voy todos los veranos. Mucho ha llovido desde entonces y ya no hay máquinas arcade allí, ni en los "billares" que cerraron hace años y que eran el templo al que acudíamos todos los adolescentes antes de que las videoconsolas invadieran el mercado y nos hicieran quedarnos cada vez más en nuestras casas. Fue con una de ellas, la Super Nintendo que se compró mi primo, con la que realmente jugué al Street Fighter, puesto que antes no me había atrevido a plantar cara a los adversarios de Ryu. Porque Street Fighter era Ryu contra todos. O al menos eso parecía, ya que el 90% de las partidas que miraba desde la retaguardia estaban protagonizadas por sus "hadoukens", sus "shoryukens" y sus... (intenta transcribir lo que decía)... "patadas voladoras".

Quizás por eso le cogí manía. Y cuando me decidí a jugar probé con todos los demás personajes... hasta que llegó "The New Challengers" y descubrí a Bruce Lee. Bueno, a Fei Long, su copia libre de derechos. Enseguida conecté con él, porque su parecido más que razonable con el mito de las artes marciales me hacía pensar que, de toda la galería de héroes y villanos, él era el único personaje "realista" del juego, a pesar de que también tuviera sus "magias". Y por eso me vicié con Fei Long, para ir derrotando uno a uno a esos monigotes de fantasía que osaban medirse con una leyenda. Empezando por el cansino de Ryu, al que partí la boca con gusto una y otra vez. El resto de oponentes masculinos fueron cayendo al igual que las féminas, con las que tampoco tuve piedad. Bruce Lee... perdón, Fei Long, era implacable y no se amilanaba ante una señorita. Y menos aún cuando la señorita venía dispuesta a curtirle el lomo. Los cuatro jefes finales me costaron, pero con paciencia y estudio encontré sus puntos débiles y acabé por vencerles. Fue entonces cuando imaginé que los programadores habrían metido a un personaje oculto para rematar la faena, un "final boss" al que podrías enfrentarte en el máximo nivel de dificultad: ni más ni menos que Chuck Norris (o su copia libre de derechos) en el Coliseo, como homenaje a la película "El Furor del Dragón". Pero me tuve que conformar con otro final mucho más digno en el que Fei Long rechazaba la oferta de un productor para convertirse en estrella de cine. "Nunca habrá otra leyenda como El Grande... ¡y su hijo!"

Por: JM Asensio



Nacionalidad: Hong Kong
Fecha nacimiento: 23 de abril
Altura: 1,72 m.
Peso: 60 kg.
Color de ojos: Marrón
Estilo lucha: Hitenryu (Jeet Kune Do)



Ryu vs Bison

La eterna lucha entre el bien y el mal, Ryu contra Bison, la lucha en el mejor sentido de la palabra contra la arrogancia y el ansia de dominio. Bison no fue el primero de los 'bosses' finales, pero su aparición en Street Fighter II ha quedado grabada en la mente de millones de jugones y se ha convertido por derecho propio en el 'malo' por autonomasia. Su estilo de lucha, demencial y eléctrico, nos convertía en marionetas a su lado. Sólo la habilidad y constancia nos llevarían hasta la victoria.

Honda

Por: Sergio

Mi relación con el bueno de Edmun Honda era algo especial. Por una parte entre mi grupo de amigos y familiares jugones siempre lo dieron de lado, pero yo era un poco pasota la verdad, entre otras cosas porque en el fondo siempre me he reconocido como un jugador patoso, sabía que cogiera lo que cogiera me iba a llevar una "somanta" de palos de impresión.
Habida cuenta de todo esto, Honda, se ganó mi admiración y cariño, debido en gran parte a mi "deformación" deportiva, como buen judoka... Ver como al que a la postre sería mi gordito favorito tenía entre sus ataques una técnica de judo mezcla de Ko soto gari o Kubi Nague... era condición suficiente y excluyente, el orgasmo videojueguil estaba asegurado.
Por si fuera poco el parecido judoka en alguno de los movimientos de este Yokozuna (casi ná en el Sumo...), su ataque estrella era la "ostia" de cien manos o como yo la llamaba para colmo de mis colegas, el ataque Bud Spencer, el Yokozuna occidental por excelencia, y del cual admito sin vergüenza alguna a reconocerlo que soy fan :)

Llamadme conformista pero el poco parecido al judo de alguna de sus técnicas y en mi opinión la divertida rudeza de sus movimientos, fueron suficientes para pasar los mejores ratos de mi vida con un videojuego de lucha, que a todo esto nunca fueron mi fuerte quizás por mi poca agilidad a los mandos en este tipo de juegos. En generaciones posteriores quiero recordar que apareció un personaje llamado Abel que procedía del sambo, una escisión rusa del judo, pero ya era tarde, Edmun me había ganado el corazón.

Nacionalidad: Japón
Fecha nacimiento: 3 de noviembre
Altura: 1,85 m.
Peso: 137 kg.
Color de ojos: Marrón
Estilo lucha: Sumo





M. Bison

La primera vez que vi y odie a este personaje fue con el primer juego de la saga que jugué, Super Street Fighter II de Super Nintendo. Llegamos con ilusión al combate final, pero esta se rompe cuando ves cómo te vencía una y otra vez, sin remedio y casi haciéndote pensar que conocía tus movimientos antes incluso de que los realizaras. Su ataque frontal dando vueltas en llamas, paso a ser uno de los ataques más temidos por mí y a su vez, más molestos y odiados de esta saga. Lo mismo que su salto con patada, rápido y ágil, como si llevara muelles en vez de piernas, el cual siempre terminaba impactándote en la cabeza, en el momento más inoportuno.

Mi primer enfrentamiento con él fue con Ryu y debido a que mi pericia con los mandos no estaba lo suficientemente desarrollada, vi morir a mi personaje en incontables ocasiones, hasta dejé la consola encendida toda una noche, para nada más despertarme, volver a enfrentarme a él y por fin, después de no sé cuantos intentos, llantos, pataletas y no sé cuantas cosas más, conseguí acabar con él. Es cierto que la recompensa por terminar con Bison no era para tirar cohetes, pero me sentía como el chico más poderoso del mundo, ¡había conseguido terminar con el enemigo más temible!

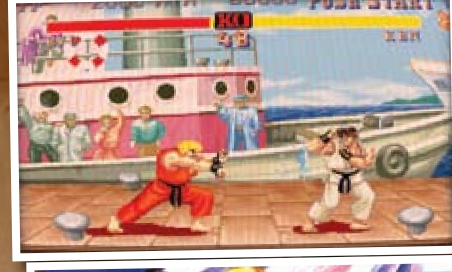
Más tarde, cuando jugué a la versión Turbo, donde podías escoger a Mr. Bison como personaje jugable, me di cuenta que no era capaz de ser tan temible e imbatible como lo era la CPU controlando a este personaje. Menudo chasco...

Por: Tiex

Nacionalidad: Desconocido
Fecha nacimiento: 17 de abril
Altura: 1,82 m.
Peso: 80 kg.
Color de ojos: Blanco
Estilo lucha: Psíquico

Ken

Por: Juanma



Mi primer contacto en las recreativas con Street Fighter fue un poco... abrumador. Aquella que vi en Cadiz de visita en casa de mis tíos no tenía 6 botones ni falta que hicieron para intimidarme un poco al ver aquel despliegue de movimientos y aquel rival que plantaba cara de tu a tu lejos de los esbirros carne de cañón típicos a los que estaba acostumbrado en juegos como Double Dragon, Golden Axe o Final Fight.... No, aquí, en éste para mi nuevo género -no lo era desde luego pero para mi fue el que me lo mostró a la cara cual bofetada de alguien que está ahí pero no lo has visto hasta ahora- cada enemigo se plantaba ante ti con una plétora de recursos equivalentes a los tuyos.



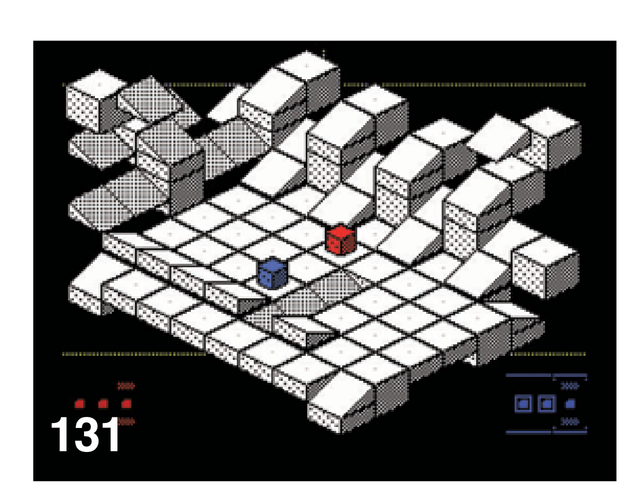
Y en aquellos primeros contactos parecía que Guile era el preferido del público, el que partía la pana -si es que la pana puede romperse porque como dice Dani Rovira la pana es indrestrus... indrestrus... indrestrus... ¡¡no se puede destruir!!- y si bien me llamaba la atención no terminó de ser de mi agrado. Posteriormente ya en mi pueblo veía como despuntaba también el uso de Chun Li, Blanca, Dhalsim... todos me gustaban, tenían algo bueno, pero no terminaban de ser mi estilo. Hasta que vi a Ryu con ese kimono, esos golpes tanto normales como especiales y por qué no decirlo esa música de su escenario... pero me faltaba algo... comulgaba con el estilo y la estética pero no me "identificaba" con el personaje... Si, os reireis pero incluso para un juego de ésta índole a la hora de escoger a mi favorito algo así es importante.

Encontré entonces, al fin, a Ken. Bajo ese nombre que no me inspiraba a priori confianza por asociación con el juguete de Mattel que acompaña a Barbie, encontré todo lo que me gustaba de Ryu... pero una historia con la que podía identificarme. Lejos del japonés solitario me encontraba con un americano con novia y yo ya entonces tenía madera de casado. Ante la duda, probándolo, realicé la llave con la patada y ¡no solo lanzaba al oponente por encima de el sino que daba varias vueltas sobre si mismo cogiendo impulso! Ken se había ganado mi corazón con ese detalle tan absurdo como estético y chulesco.

Con el tiempo se ha afianzado en ese puesto pues lo que era a priori un simple clon de Ryu ha ido alejándose un poco teniendo identidad propia en algunos movimientos normales y especiales. ¡¡Ah, y la melodía de su escenario también es mítica!!

Nacionalidad: Estados Unidos
Fecha nacimiento: 14 de febrero
Altura: 1,75 m.
Peso: 98 kg.
Color de ojos: Marrón
Estilo lucha: Libre basado en karate

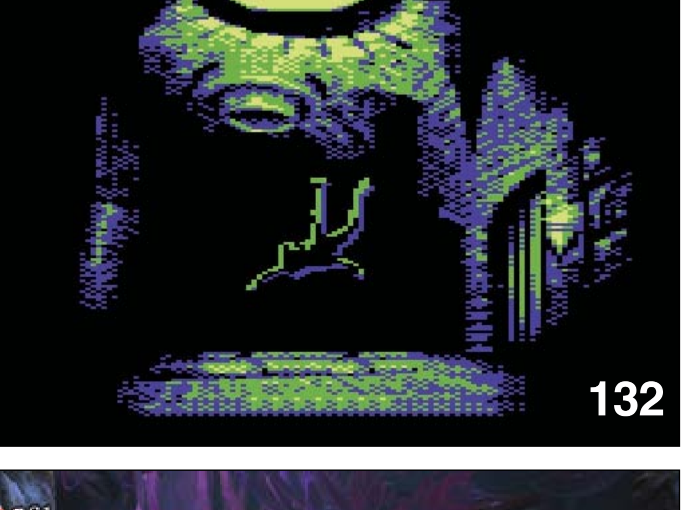
REVIEWS


131

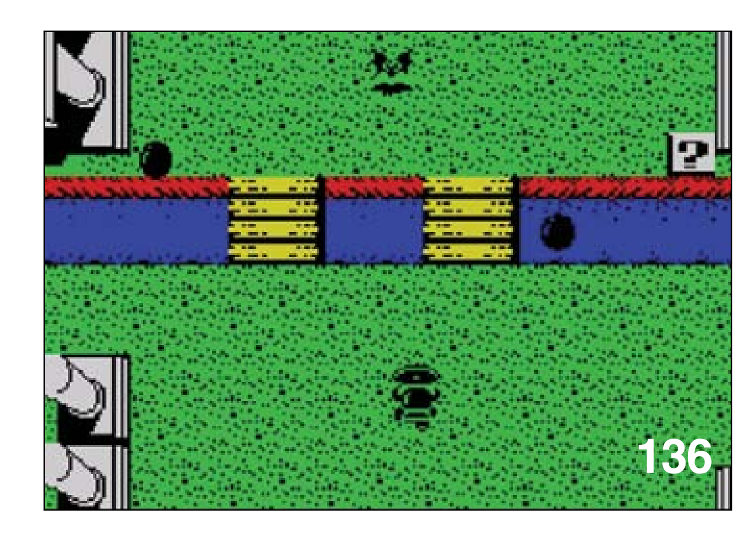

128
La Fuga de Deponia



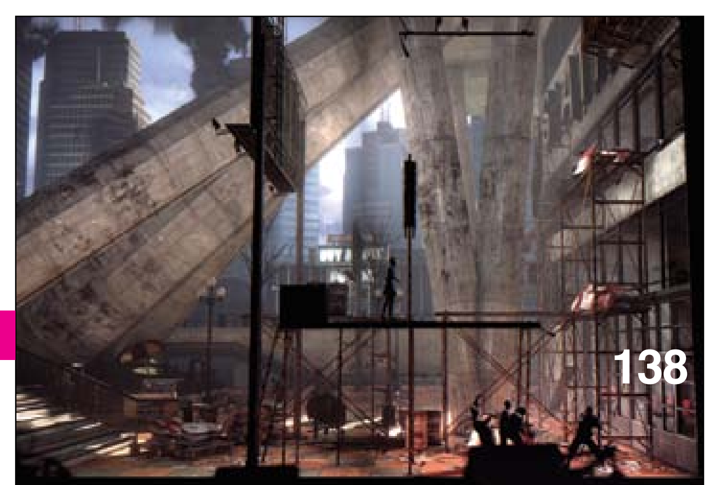
130
Retro City Rampage


132


135

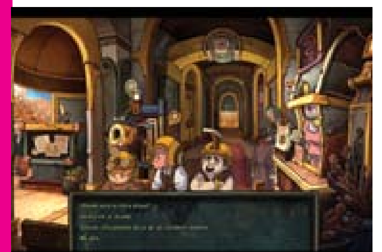

136

Inesperada conversión. El trabajo homebrew realizado con Knightmare es digno de quitarse el sombrero, y toda una alegría para los usuarios que han esperado más de 25 años a ver un sueño hecho realidad


138

Select Stage

Para gustos, los colores



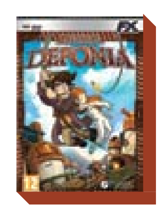
En este número de RetroManiac hemos bajado el número de análisis de juegos. Debido a la intemporalidad de la revista no tiene mucho sentido que hablemos de títulos que han aparecido en el mercado o para descarga hace un buen puñado de semanas y tratarlos prácticamente como si fueran novedades. Es por eso que para los algo menos de diez títulos que encontraréis comentados aquí, nos hemos decidido por descargas digitales de pago y gratuitas, variadas, y sin atender a la fecha original en que fueron lanzados. Así quizás sea un buen momento para recuperar Cubic Duel de MSX, programado en Basic y que os proporcionará unos buenos ratos de diversión complementando las recientemente concluidas MSXdev '12 y #msxdev Compo. Nuestro querido Spectrum también vuelve por estos lares gracias a la trabajada conversión del Knightmare (precisamente originario de MSX), y algo que nos ha encantado es poder comentar un juego para MS-DOS obra de los incansables The Mojon Twins. Soulless para C64 nos sorprendió gratamente por su calidad, extensión y cuidado en las ediciones físicas. Impresionante. No faltarán los títulos más comerciales, con La Fuga de Deponia a la cabeza, una estupenda aventura gráfica con toques muy clásicos que hará las delicias de los aventureros de pro. También hay sitio para Retro City Rampage, un gran homenaje a los 8 bits tomando como base el famoso GTA, o Deadlight, la opera prima de los españoles Tequila Works. Destacable también la recuperación de Giana Sisters en un plataformas homenaje precioso y muy divertido, completando un elenco de lo más apetecible. Dejamos para el final Mutant Mudds, para 3DS y PC. Es en nuestra opinión un pequeño plataformas descargable heredero de los más viejunos del género que ha sabido aunar perfectamente las nuevas tecnologías (capacidad 3D de la portátil de Nintendo por ejemplo), con unas mecánicas y diseño de lo más retro. ¡Nos encanta! Renegade Kid ha ido versionando el juego desde el original para 3DS hasta llegar a una reciente conversión en dispositivos iOS. Un ejemplo a seguir.

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante "moneda virutal", así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta "terrenal", que es la que de verdad cuenta:

100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network

LOADING No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Ulises (50), Waxworks (66), E.V.O. (144)...



información

sistema:
Windows
origen:
Alemania
publica:
FX Interactive
desarrolla:
Daedalic Entertainment
lanzamiento:
27/09/2012
género:
Aventura gráfica
jugadores:
1
precio:
19,95 €

otros

Deponia no es una desconocida entre los grandes seguidores de las aventuras gráficas. En Alemania, país en el que el género aventurero aún tiene bastante peso, Daedelic publicó a principios de 2011 el juego en su país de origen con un perfil más bien alto. Mientras cocinaban la segunda parte (Chaos of Deponia), se metieron de lleno en la adaptación al inglés del juego. Finalmente, en el último tercio del año FX se hizo con los derechos de localización al español del juego justo a tiempo de que se anunciara el lanzamiento de la secuela en alemán e inglés. Recientemente se ha anunciado el juego que cerrará la trilogía (Goodbye Deponia), previsto para la última parte de 2013.



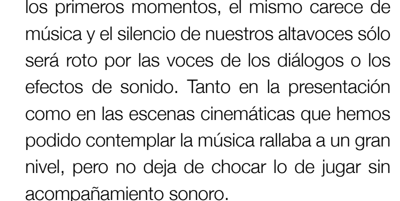
La Fuga de Deponia

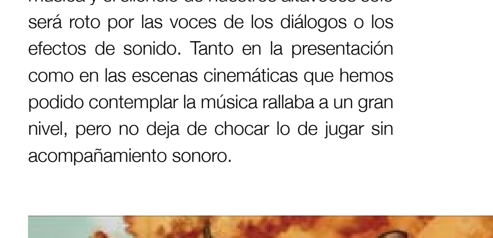
Cualquiera tiempo pasado... puede volver

Hubo un tiempo en que los juegos más esperados del momento eran aquellos que te hacían protagonista de una historia llena de diálogos inteligentes, situaciones divertidas y giros argumentales inesperados. Hablo, por supuesto, del reinado de las aventuras gráficas.

Si alguna vez has jugado a los clásicos de Lucas (y si no, hazte un favor, prueba el Día del Tentáculo o Loom. ¡Pero ya mismo!), seguramente pensarás que ya no se hacen juegos como aquellos. ¡Error! La fuga de Deponia no podría seguir más la estela de estos ni aunque el protagonista fuera el jefe de una banda de moteros, se acompañara de un conejo psicópata, quisiera ser pirata y viajara en el tiempo en una letrina buscando un cachivache atlante.

Pero empecemos por el principio. La Fuga de Deponia narra las aventuras y desventuras de Rufus, un curioso y carismático personaje enemigo de la limpieza que vive en un vertedero del que está cansado de vivir y del que quiere escapar. Por fin ha ideado el plan perfecto y es justo ahí donde entramos nosotros en juego para ayudarle en su empeño. En pos de su sueño, entre medias conoceremos a otros personajes tan peculiares como él, visitaremos lugares llenos de encantadora basura, encontraremos el amor y mil y un aventuras más. Así, en el juego encontrarás situaciones absurdas, diálogos hilarantes, personajes con carisma y gráficos bidimensionales hechos a mano con todo lujo de detalles. Y puzzles, claro. Es como jugar a las aventuras tipo *point&click* de la de antes, pero a resolución 1080p, textos traducidos y doblados al español (excelente el trabajo de FX Interactive, pese a un par de errores menores al respecto) y la buena idea de acceder al inventario con la rueda del ratón.





A nivel gráfico el juego también luce bastante bien, con unos escenarios preciosistas y llenos de pequeños y simpáticos detalles, y unos personajes tan bien dibujados que (sabemos que siempre se dice) te darán casi la impresión de estar viendo una película de dibujos animados más que un juego. Pero es en las animaciones, tanto de los personajes como de los objetos, los que resultan más curiosos, pues siguen un estilo completamente clásico al utilizar sólo una cantidad pequeña de frames por animación. Si habéis jugado a los remakes de los Monkey Island sabréis de lo que os hablamos con las animaciones. Curiosamente durante el juego, al menos en los primeros momentos, el mismo carece de música y el silencio de nuestros altavoces sólo será roto por las voces de los diálogos o los efectos de sonido. Tanto en la presentación como en las escenas cinemáticas que hemos podido contemplar la música rallaba a un gran nivel, pero no deja de chocar lo de jugar sin acompañamiento sonoro.



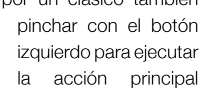


Conociendo Deponia. Tras nuestro enésimo fracaso tratando de escapar de esta especie de basurero galáctico, podremos echarle un vistazo a algunos lugares de la ciudad, realmente bien caracterizados y muy atractivos. Repletos de detalles. Lástima que estemos un tanto restringidos, ¡nos encantaría poder visitar cada una de las casas!



Tres profesiones al mismo tiempo. El puzle de la imagen superior es divertido y bastante original. Una especie de habitáculo que sirve de cárcel, barra de bomberos y consulta médica. Realmente lo que nos importa es el contenido de la máquina en el primer plano, pero a nadie le hará daño que 'juguemos' un poco con la palanca situada a nuestro lado, ¿verdad?

Pero lo importante en una aventura, por encima incluso de los gráficos, es su interfaz y su desarrollo y guión. Aunque habría sido de lo más retro haberse decantado por un interfaz tipo SCUMM con sus verbos y todo eso, se ha optado por un clásico también pinchar con el botón izquierdo para ejecutar la acción principal (coger, usar,hablar, abrir...), el también clásico botón derecho del ratón para observar el objeto seleccionado, y el más novedoso utilizar la rueda del ratón para ver el inventario u ocultarlo. Si eres un veterano en esto de las aventuras gráficas te harás en un momento con ella y, si no lo eres, no te preocupes, que nada más empezar tendrás un tutorial con el que empezar a jugar (tranquilos los veteranos, que os lo podréis saltar).



Y de la historia tampoco tenemos queja. Aunque su duración no es muy larga (unas 5 horas si sois un poco hábiles), la verdad es que los diálogos son divertidos, chispeantes y repletos de una fina ironía que nos viene francamente bien en la actualidad. La personalidad de los personajes, bastante marcada (aunque algunos pasen algo desapercibidos no es así con los protagonistas), viene acompañada de un diseño muy atractivo con el que es fácil identificarse a lo largo de la historia. Quizás no hubiera estado de más conocer detalles acerca del propio Deponia y su entorno, ya que tenemos la sensación de encontrarnos algo limitados en los escenarios en los que discurre el juego, pero es sólo una sensación que los amantes de una pizca más de libertad podemos tener.



Aventurero hasta la médula

No necesitas saber más de sus gráficos, ni de sus melodías, ni siquiera sobre su hilarante argumento. Porque de lo que se trata en este juego es de revivir la jugabilidad, experiencia y sensaciones de las grandes aventuras clásicas de los 90, preferimos que seas tú mismo quien disfrute del juego mientras esperamos a que llegue la segunda parte en nuestro país.



4/5

Una aventura gráfica con mucho tirón e influencias de las clásicas.



Retro City Rampage

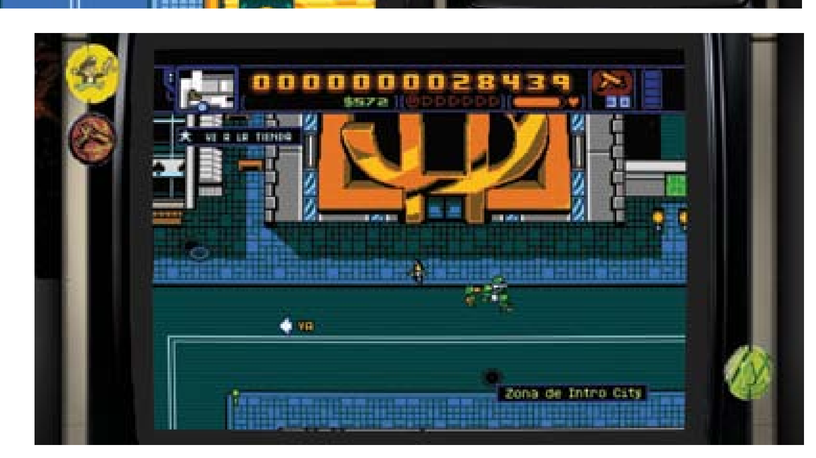
El Grand Theft Auto que siempre quisiste para tu NES

información

sistema: PC (versión comentada), PS3, PSVita, Wii, 360
origen: Canadá
publica: Varios
desarrolla: Vblank Entertainment
lanzamiento: 9/10/2012
género: Sandbox
jugadores: 1
precio: Variable

más

Los orígenes de Retro City Rampage los encontramos en un proyecto empezado en 2002 por Brian Provinciano en sus ratos libres. La idea era hacerse su propio SDK de NES con la intención de recrear uno de sus juegos favoritos, Grand Thieft Auto III, al estilo 8 bits de la consola de Nintendo. Poco a poco Provinciano fue añadiendo cosas de sus juegos preferidos, hasta que en 2007 decidió crear un juego nuevo basado en GTA III pero completamente original. Aunque casi todo el trabajo ha sido realizado por Provinciano en solitario, ha contado también con un artista de pixel art para los gráficos y con Leonard “FreakyDNA” Paul, Jake “Virt” Kaufman y Matt “Norrin Radd” Creamer para parte sonora.



Seguramente os haya pasado alguna vez que habéis visto un trailer de una película que os haya parecido muy interesante, pero después al ver la película os dais cuenta que os gustaba mucho más el trailer. Esa misma sensación deja Retro City Rampage. Al ver los vídeos en YouTube tienes la sensación de estar ante un juego excepcional, pero esas buenas sensaciones se van diluyendo un poco a medida que se juega con él.

El juego nos coloca en Theftropolis, una ciudad ochobitera evidentemente inspirada en Grand Thieft Auto. Como toda ciudad abierta que se precie, podremos perdernos por sus calles y hacer lo que nos plazca. La ciudad está llena de curiosas referencias a la cultura pop y a la historia de los videojuegos, y es en ella donde cumpliremos las misiones de la la trama principal y cualquiera de las variadas misiones secundarias repartidas por todo el escenario. Como en cualquier GTA.

En el juego estamos constantemente yendo de A a B, pudiendo ir “legalmente” o robando algún vehículo y haciendo el cafre, siempre con el riesgo que de que nos pille la poli y se lien a tiros con nosotros. Efectivamente, como en cualquier GTA.

Las misiones a cumplir contienen claras referencias a videojuegos clásicos, pues básicamente cada una es un minijuego inspirado en algún clásico como pueden ser Frogger, Paper Boy, Commando, Metal Gear Solid y tantos y tantos otros mitos.

Los gráficos, como podéis apreciar en las capturas, son muy NES, aunque los sprites de los personajes sean un poco confusos. Eso sí, tanto la música como los efectos de sonido, compuestos por sonidos MIDI del más puro y clásico chiptune, son de gran calidad, especialmente si te gusta ese subgénero musical.

Retro City Rampage es como un alumno de sobresaliente que, sin embargo, sólo saca un bien raspado. El juego en sí es un no parar, siempre tienes algo que hacer y siempre sabes lo que es. Sin embargo, su jugabilidad no es del todo consistente, cada minijuego es algo diferente, pero en vez de otorgar frescura lo que generan es una cierta confusión. Es, siguiendo el símil de las películas, como un Scarey movie, lleno de gags, homenajes y parodias, pero se necesita más.

En definitiva, un loable intento que da mucho menos de lo que promete. Ojo, no es que sea un mal juego. Es entretenido, es original, es curioso y muy loable, pero que podría haber sido una obra maestra neoretro y sin embargo da la sensación de ser un quiero y no puedo, quedándose simplemente en juego curioso.

3/5

Un título excelente como homenaje al retro, pero normalillo como juego

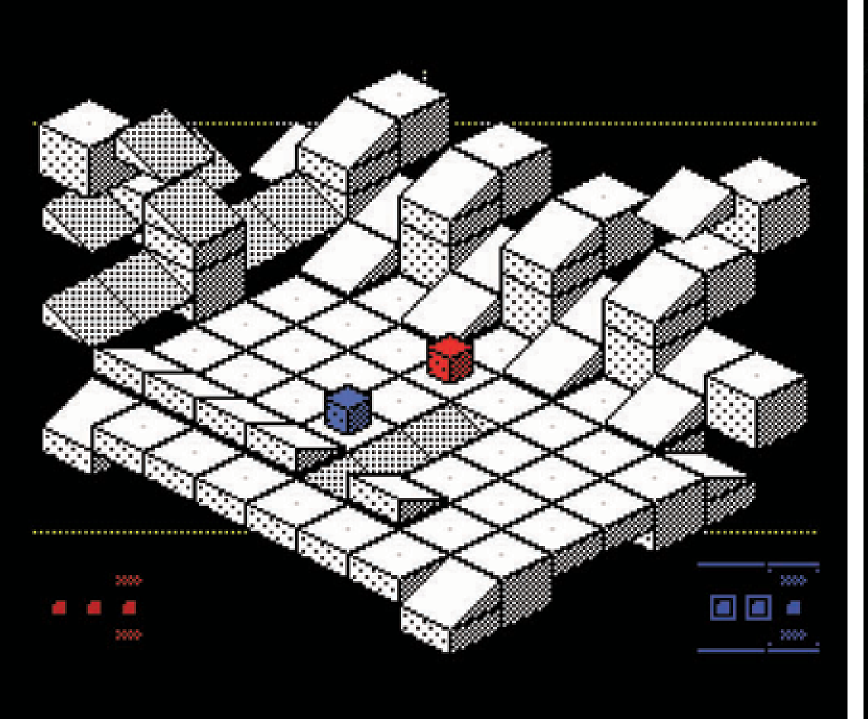
Cubic Duel

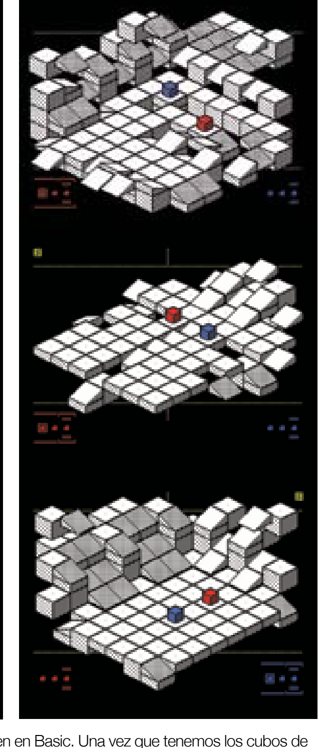


Estrujando las meninges en un MSX

información

sistema: MSX
origen: España
publica: Concrete Digital Designs
desarrolla: Joaquim Vidal
lanzamiento: Marzo 2010
género: Inteligencia
jugadores: 1-2
precio: Descarga gratuita: www.digiconcrete.net





Por favor, un poco de atención. El dibujado de la pantalla al cargarla por primera vez es lo único que denota su humilde origen en Basic. Una vez que tenemos los cubos de colores en escena sobre los mapeados tridimensionales todo fluye con bastante rapidez y soltura.

más

El juego de Concrete se inspira en un gran clásico para Spectrum. Bobby Bearing, creado por Robert Figgins y Trevor Figgins en 1985 para el ordenador de Sinclair y que fue distribuido por The Edge en el Reino Unido. Los desarrolladores tardaron más de un año y medio en completarlo y en principio no estaba pensado para su comercialización. A pesar de las similutes con otros juegos de la época como Marble Madness en cuanto al diseño gráfico, lo cierto es que Robert y Trevor afirman que su juego tiene más de Knightmare que del juego de Atari. Existen además versiones para C64 y CPC.

Resulta fantástico cuando algunos lectores nos mandan un correo como ha hecho Joaquim para ponernos sobre la pista de uno de sus juegos programado en MSX-Basic. Cubic Duel, desarrollado hace ya un par de años, resulta ser un genial ejercicio de programación y buen hacer obra de un enamorado de los ordenadores de 8 bits y del MSX en concreto.

A pesar de su aparente sencillez y del escaso número de niveles (seis en total), el título de Joaquim es infinitamente rejugable gracias a su orientación hacia las partidas de dos jugadores.

Controlando a dos cubos, el objetivo del juego es ocupar la posición de nuestro contrario en tres movimientos justos. El primero que lo haga, gana. Así de simple y así de divertidas pueden resultar las partidas con dos jugadores planeando continuamente el siguiente movimiento. La aparición de algunas acciones, como una “S” sobreimpresionada en pantalla que nos permite saltar nuestro turno sin hacer todos los movimientos, le otorgan al juego un pequeño giro en algunas situaciones que aparentemente estaban resueltas.

Gráficamente Cubic Duel sorprende al estar programado tan sólo en MSX-Basic (tenéis disponible el listado completo del programa). Joaquim se ha inspirado en títulos tan míticos como Bobby Bearing para ZX Spectrum y ha utilizado algunos recursos tipográficos de Highway Encounter, también para la misma máquina, pero el resultado posee una personalidad propia y un diseño muy acertado que conjuga lo mejor de los juegos isométricos de aquellos vetustos ordenadores.

En marzo de 2010, cuando Cubic Duel apareció, obtuvo un gran reconocimiento por parte de la comunidad seguidora del estándar MSX, consiguiendo incluso una mención especial en el famoso concurso de programación MSXdev, y en cuya ficha encontraréis además una versión modificada del juego para que funcione como ROM, más rápida sobre todo a la hora de dibujar los niveles.

Así que ya sabéis, si queréis recordar viejos juegos por turnos que no pasarán nunca de moda, y que además funcionan en un MSX original (a Joaquim le encantaría que le mandaríais una foto rulando el juego en un ordenador original), Cubic Duel puede ser una opción genial para pasar el rato con un amigo, familiar, etc. Si además os pica la curiosidad y queréis comprobar con vuestros propios ojos el jugo que se le puede sacar a un lenguaje tan denostado a veces como el BASIC, no tenéis más que echarle un vistazo al código fuente publicado íntegramente por el autor. Ojalá nos lleguen muchas más propuestas como esta de ahora en adelante...

3/5

Un gran puzle lógico muy interesante y encima programado en basic para MSX



Soulless

Por: Sebastián Tito

El rey destronado que debía recuperar su alma y su reino

información

sistema:
Commodore 64
origen:
Reino Unido
publica:
Psytronik Software/ RGCD
desarrolla:
Trevor Storey y Georg Rottensteiner
lanzamiento:
01/06/2012
género:
Plataformas/Aventura
jugadores:
1
precio:
10,79 € (física)
2,39 € (digital)

más

Soulless viene a demostrar que no solo se necesitan shooters en los que prime la ensalada de tiros, un buen juego de plataformas siempre es bienvenido por la comunidad jugona. El juego te permitirá probar tu pericia a los mandos del joystick y apurar los movimientos para no morir dañado por los enemigos que pululan por la pantalla en una plataforma tan venerable y auténtica como pueda ser el Commodore 64. La comunidad de la escena siguió con mucho interés el desarrollo del juego en los foros de Lemon64, y ahora sus autores se encuentran enfrascados en otro juego con clara inspiración en el Metroid de Nintendo. ¡Casi nada!

Justo en el mismo año en el que el ordenador doméstico Commodore 64 celebra su aniversario por el que cumple 30 años, la máquina resurge de sus cenizas gracias a la aportación de nuevos títulos que compañías como Psytronik sacan a la luz. Sumerjámonos en una historia de traiciones y reyes destronados, donde vuelve a darse rienda suelta a la imaginación por medio de gráficos y sonidos creados a la antigua usanza.

Los intrincados mapeados en los videojuegos de hace unas décadas eran lo común entre las creaciones de las compañías de software. Nos perdíamos en grandes mansiones, castillos encantados, enormes laberintos, sinuosas mazmorras u oscuros bosques. Todo ello era lo que alimentaba la imaginación de los preadolescentes de los años 80 cuando se adentraban en los diversos mundos de sus videojuegos favoritos.

Y parece ser que eso no ha cambiado ni un ápice, porque justamente es lo que nos ofrecen los desarrolladores actuales para el Commodore 64: más mazmorras, más laberintos y más videoaventuras. Auténticas aventuras de las que más valía que te confeccionaras un mapa para encontrar la salida y una leyenda con el uso que le podías dar a los objetos que encontrases.

Una historia a tener en cuenta

La historia del juego comienza de una forma espectacular gracias a las pantallas de presentación animadas que nos relatan los acontecimientos del rey guerrero Rizek, quien hastiado por las interminables guerras en las que su reino interviene, decide que ya es suficiente y declara la paz. Pero sirvientes y vasallos no quieren el final de la guerra, por lo que su hechicero, Kalen, lo envuelve en un hechizo que lo convierte en una bestia inmunda. Después, Rizek es encerrado en una celda en la que permanece durante años. Pasado un largo tiempo, un terremoto hace que los muros de su celda se rompan y, consecuentemente, el rey saldrá de su cautiverio, por lo que intentará recuperar su imagen original y ocupar su legítimo lugar como rey.

Todo lo relatado anteriormente se explica muy bien en una secuencia de introducción mediante gráficos y música –que por cierto es de una calidad soberbia-. Y una vez vista la presentación, iremos a parar a la pantalla de presentación, que sigue las pautas musicales que tan buenos ratos nos harán pasar antes, durante y después del videojuego.

Tenemos que tener en cuenta que Soulless viene -una vez que adquirimos el juego- acompañado de su propio mapa, y que se destina hacia aquellos que se pierdan entre infinidad de pantallas laberínticas. En caso contrario, si estás acostumbrado a estos juegos -aunque necesites reconocer el terreno y dar unas cuantas vueltas- seguro que te ubicarás con facilidad una vez que comiences la aventura. Además, en las instrucciones del juego –también incluidas, como no- podrás ver para qué sirve cada objeto que recojas y su utilidad.

Los autores del juego comentan en el *making off* que sus influencias son claras, el juego se inspira en las mecánicas jugables de Impossible Mission, un auténtico clásico del año 1984 para C64 y otras máquinas del momento. Y no les falta razón, puesto que el recorrido laberíntico y el uso de objetos son muy parecidos en ambos, salvando las diferencias, claro está.

Teniendo como referencia un clásico como el mencionado podemos pensar que Soulless lo va a tener difícil para destacar, pero nada más lejos de la realidad. El juego que nos presenta Psytronik no tiene casi nada que envidiarle, puesto que él solo se basta para demostrar de qué pasta está hecho. De hecho, a nivel gráfico este Soulless se lleva la palma por el alto nivel que alcanza para tratarse de una obra para un ordenador que tiene 30 años de bagaje. El uso del color destaca sobre todo, proporcionado en sus distintas estancias un verdadero crisol de tonalidades, alcanzando un mayor esplendor una vez que abandonamos las mazmorras y alcanzamos el templo.







Una edición muy cuidada. Soulless es un videojuego que viene en varios formatos. Tenemos una edición física en cinta de casete o en disco que viene con varios añadidos como pueden ser un cd con varios vídeos del making off y banda sonora, así como un póster con su carátula. Existe también una edición Premium en la que viene un disco para C64, un cd con extras y, además, se añade un póster. La edición digital solo lleva las instrucciones y el juego en su versión para disco y casete.





La técnica al servicio de Soulless

Lo que más nos ha sorprendido de Soulless es el ultra suave movimiento del personaje protagonista, que ha sido cuidado hasta el extremo. Movernos entre plataformas y saltar en este juego es una verdadera delicia, ya que el control –bien por teclado o joystick- nos proporciona la precisión justa para movernos holgadamente. No se podía haber trabajado mejor en este sentido, lo cual es un alivio, pues ya conocemos otros ejemplos de títulos que se convierten en todo un suplicio para nuestra paciencia.

Mención especial merece la música en este juego, las diferentes melodías que se han compuesto para su banda sonora son de lo mejor que se puede escuchar en un ordenador de 8 bits. Esto se ha conseguido gracias al chip de sonido del Commodore 64, el SID 6581, cuyas excepcionales características han conferido a los cortes utilizados en cada momento la categoría de sublimes. Más de una vez volveréis a poner la intro u os quedaréis extasiados con la música del menú o la que ameniza el transcurso de la partida.

El juego no ofrece una excesiva dificultad, solamente si no estás familiarizado con el estilo o no eres muy diestro a los mandos de un juego de plataformas, te costará encaminar al personaje hacia sus objetivos. Los objetos -como las llaves- son fáciles de localizar y reconocer, y más de una vez agradeceremos el efecto de las tinajas que nos proporcionan ventajas como ser invencible, congelar enemigos, ralentizarlos, destruirlos por completo o curar al personaje. Por otro lado, las bases de regeneración también nos proporcionarán curación, además de servirnos como puntos para salvar la partida. Partida en la que una vez nos han matado, no podremos cargar. Habrá que empezar de nuevo y volver a hacerlo todo desde el principio. ¿Aceptas el reto?

Soulless viene a demostrar que los juegos de aventuras y plataformas no están muertos, ni mucho menos. Hicieron una gran mella entonces y quieren dejar huella ahora también, en pleno siglo XXI. La diversión que este tipo de títulos puede transmitir es equiparable a cualquier otro género de los videojuegos. La verdad es que después de haber probado el título de Psytronik podemos decir que nos encontramos ante un gran exponente actual del C64, que toma el relevo de los mejores de su género y llega a posicionarse en la elite de los juegos que se realizan para este ordenador en el presente.



4/5

Hazte con él a poco que te gusten los grandes mapeados y las plataformas.



Lala Magical - The Prologue



The Mojon Twins se atreven también con el MS-DOS



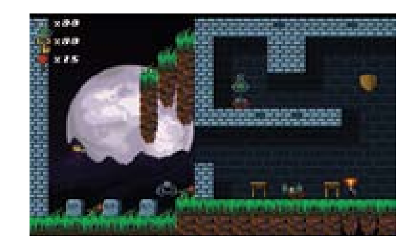
información

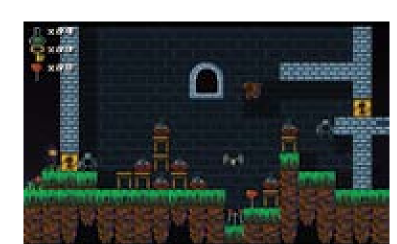
sistema: MS-DOS
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: 28/11/2012
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Descarga gratuita: www.mojontwins.com

Inaugurando la colección 'Pretujao' para MS-DOS llega esta conversión del primero de los juegos que vio la luz allá por 2010 producto de la churrera mojona para Spectrum y CPC.

La historia, contada como siempre con el surrealista humor de The Mojon Twins, nos pone en el papel de la pobre aprendiz de bruja Lala, quien al quedarse sola en la Academia de su profesora no tiene otra idea que dejar las ventanas abiertas, y claro, todas las fórmulas y potingues se escaparon. ¿Nuestra misión? Por supuesto recuperar las pócimas y devolverlas a su lugar de origen antes de que nos caiga una bronca del quince.

Nos enfrentaremos para ello a multitud de enemigos a través de un escenario multinivel de pantallas estáticas al más puro estilo mojono. Habrá que saltar, evitar enemigos, recoger las pócimas, buscar llaves que nos permitan avanzar, recuperar vida... En fin, todos los elementos que hacían de un plataformas de antaño lo que hoy recordamos con mucha nostalgia.





Para la conversión los chicos de la Vah-Kah han recurrido al uso de QuickBasic 4.5, DirectQB y fmEngine para el caso del sonido, así que será necesario contar con un ordenador antiguo para echarlo a andar, o bien ejecutarlo bajo DosBox. En cualquier caso los Mojones han tenido a bien 'empaquetar' una de las versiones del juego con el propio emulador DosBox completamente configurado, así que las molestias son mínimas y podréis disfrutar con las aventuras de Lala directamente bajo Windows sin problemas. Técnicamente más que cumplidor, los gráficos son sencillos y funcionales, pero dotados de un buen colorido y una personalidad heredera de su pasado en 8 bits. Las músicas aunque pasan algo desapercibidas contribuyen a completar una atmósfera desenfadada pero repleta de criaturas fantásticas como son la propia Lala, o una especie de murciélagos bastante molestos... ¡y ojo con los pinchos!

Nos ha encantado la iniciativa de The Mojon Twins de recuperar una plataforma tan olvidada como el MS-DOS. Ojalá que este 'Lala the Prologue' sea el primero de muchos títulos, ¡aquí les esperamos con los brazos abiertos!

3/5

Mutant Mudds



Plataformas de la vieja escuela



información

sistema: 3DS, Windows, iOS
origen: Estados Unidos
publica: Renegade Kid
desarrolla: Renegade Kid
lanzamiento: Junio 2012 (3DS) Agosto 2012 (Windows) Diciembre 2012 (iOS)
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 8,99€ (3DS) / 3,94€ (PC) / 0,99€ (iOS)

Teníamos hambre de plataformas. Hambre de un desafío de verdad, de saltar, de brincar, de encontrar la salida del nivel y eliminar por el camino a todo enemigo que ose cruzarse con nosotros, de pixelotes bien gordos.

Y aquí está, un plataformas de la vieja (viejísima) escuela, que aboga por el desafío continuo al jugador que quiera conseguirlo todo, pero que permite también relajarnos si pretendemos tomárnoslo más tranquilamente (craso error para disfrutarlo al máximo). En la variedad está el gusto, y si optáis por el segundo camino notareis que en Mutant Mudds todo está muy bien medido, desde el excelente diseño de niveles, hasta la cuenta atrás que transcurre durante cada uno de ellos, las fases escondidas o los ítems de mejora contadísimos. No es una aventura larga, apenas 40 niveles de poca duración más un puñado extras. Ni siquiera son muy variados, pero lo que encierra este pequeño juego es mucho más que una simple recopilación de sucesivas fases.



Nuevos niveles. Con la salida de la versión para Windows, los usuarios de 3DS pudieron bajarse gratis un DLC con nuevas fases (que aprendan las 'grandes' del sector). Las pantallas retro de la versión Windows se inspiraban en los gráficos CGA de los primeros juegos para compatibles. Un detallazo.

Aquí hay un gusto excelente por la diversión y los viejos planteamientos, en los que nuestra habilidad lo será todo, en el que nuestro personaje responde a la perfección, y en el que notaremos sutiles influencias de videojuegos clásicos, o más bien, una sensación clara de que los autores han vivido lo mismo que nosotros y tratan de recuperarlo de alguna forma con su juego en las plataformas actuales. Disfrutable en cantidades industriales, viejuno a su manera pero fresco e innovador al mismo tiempo, Mutant Mudds es uno de los mejores plataformas de habilidad con los que hemos disfrutado últimamente. Es sencillo y no muy largo, y gracias a las vidas infinitas el proceso de ensayo y error no llevará inevitablemente al éxito, pero recoger todos los diamantes y completar los niveles secretos nos llevará unas cuantas horas.





Giana Sisters Twisted Dreams



Sueño de una noche de verano

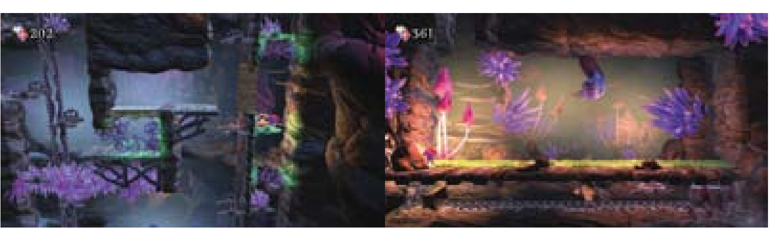
información

sistema: Windows
origen: Alemania
publica: Black Forest Games
desarrolla: Black Forest Games
lanzamiento: 23/10/2012
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 4,95 €

Cuando se empieza a jugar a Giana Sisters Twisted Dreams se tiene la sensación de estar en un juego infantil. A simple vista, se trata de un plataformas 2D (con monstruos de final de fase) en el que controlamos a una dulce y rubia adolescente que está en su propio sueño y tiene que salir de él.

Hay que coger unos diamantes (que te permiten desbloquear nuevos niveles) y dar saltitos sencillos con unos malos un poco tontos y fáciles de esquivar y matar. Pero... ¡ay, amigo! A medida que avanzamos un poco, empezaremos a descubrir que igual el juego no es tan simple como parece. Giana tiene dos lados, el dulce y saltarín de rubita inocente y el duro y salvaje de la pelirroja Giana Punk. Una de las visiones parece un mundo de Disney. La otra... de Disney también, pero de la parte de los malos.

Y a poco que avanzas más (hablo de la fase cuatro o cinco. El juego tiene 23) descubres que, pese a su estética, esto no es para niños. O mejor dicho, no es para niños de los de ahora, pues su dificultad recuerda y mucho a aquellos míticos títulos de los 80 que algunos jugamos (y nos terminamos) de niños. Sí, de esos juegos que no tenían ninguna piedad contigo y para pasarte un nivel podías morir... ¡qué se yo¡, ¿cuarenta o cincuenta veces?. Lástima que los controles no sean un poco más precisos, pues algunas fases serían bastante más fáciles si se contara con un poquitín más de precisión. Los saltos sencillotes del principio se acaban convirtiendo en pruebas bastante duras algunas, pues es difícil dar un pasito chiquitín y algunas plataformas son tan pequeñas que unos milímetros de más y nos caeremos y tendremos que empezar en el último *checkpoint*.



Cambios de mundo. El cambio entre universos paralelos conlleva también un cambio (espectacular) en la banda sonora del juego.

En cualquier caso, además de por si dificultad, si en algo destaca Giana Sisters es por su gran apartado técnico, especialmente su banda sonora, obra de Chris Hülsbeck (que ya trabajó en este apartado en el original) y Machinae Supremacy. Cada lado de Giana tiene una visión del mundo distinta, cambiando el escenario, los monstruos y hasta la melodía que suena (y, en algunos casos, también las plataformas disponibles y las trampas), siendo la transición entre un mundo y otro tremendamente coherente y suave. De hecho, alguna que otra vez te sorprenderás cambiando porque sí, sólo para ver cómo cambia el mundo y cómo ve la otra Giana la pantalla en la que estás.

En resumen, Giana Sisters es un juego en general muy bien realizado, y pensado para aquellos que presumen de haberse pasado el Abu Simbel sin pokes. ¿Eres tú uno de ellos?



Plataformas de los de antes pero adaptado a los tiempos de hoy.

más

Las 'hermanas' Giana son unas viejas conocidas de los jugones que comenzaron con los 8 bits.
El original, programado para microordenadores en 1987, contaba con una gran calidad técnica y mucho parecido a Super Mario, tanto que Nintendo demandó a sus creadores, Time Warp Productions, y el juego fue retirado del mercado y su segunda parte cancelada poco antes de salir.
La saga, tras varias vueltas, acabó en las manos de Block Forest Games y tras una exitosa campaña en Kickstarted ($186.158 de $150.000) saliendo al mercado en octubre de 2012. No obstante, que Black Forest Games se fundara el mismo año y que Giana Sisters sea su primer juego no significa que sean novatos en este. No en vano, de las 40 personas que forman el estudio, alguna incluso trabajó en el juego original del 87.



información

sistema: ZX Spectrum
origen: España/Japón
publica: Climacus & McNeil
desarrolla: Climacus & McNeil
lanzamiento: Septiembre 2012
género: Arcade
jugadores: 1
precio: Gratis

otros

El señor Climacus ha vuelto a hacerlo. Gracias a su gusto por las máquinas recreativas y ordenadores de tiempos pretéritos, nos regala cada cierto tiempo algunos de los mejores clásicos. Después de deleitarnos con un conversión de Gyruss (Retroinvaders), otra de City Connection (Gimme Bright) y, hace pocos meses, del adictivo Snow Bross (Speccy Bross), nos trae uno de los estandartes del ordenador doméstico MSX, programado por la mítica Konami, el cual nos hará pasar auténticos momentos de diversión con mayúsculas. Knightmare se asienta sobre cimientos clásicos, sobre todo en aquellos que hicieran ya famosos a juegos como Commando, salvando las diferencias y la temática, que poseen un sistema de juego realmente parecido. El scroll vertical de la acción es el elemento reinante durante todo el periplo que dura la partida y, como buen arcade, haremos un uso continuado de disparos que no tendrán otra intención que derribar a la masa de enemigos que nos acosa sin cesar.



ZX Knightmare

Por: Sebastián Tito

Un gran clásico que no ha perdido fuelle con el paso del tiempo

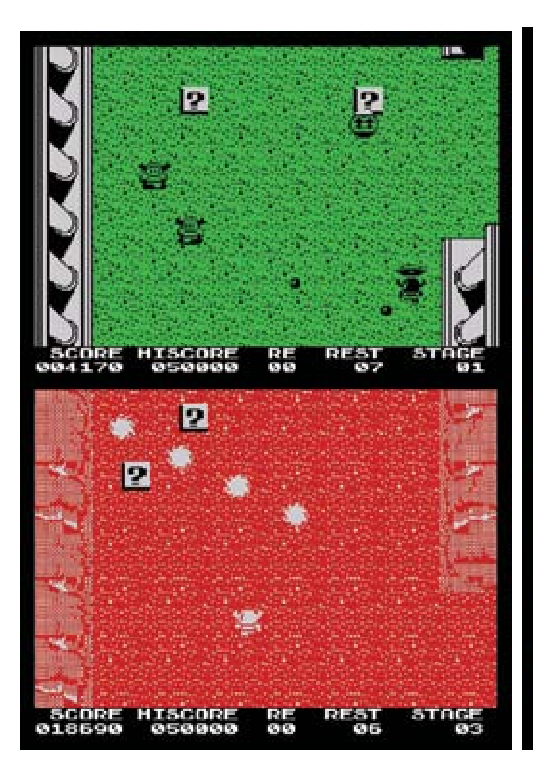
La nueva conversión para ZX Spectrum de Climacus y McNeil, del clásico videojuego Knightmare, ya es toda una realidad. Después de homenajear rocambolescos juegos de plataformas y arcades espaciales clásicos, ahora le ha llegado el turno a un título de acción con scroll vertical, como no podía ser de otra manera.

Knightmare se asienta sobre cimientos clásicos, sobre todo en aquellos que hicieran ya famosos a juegos como Commando, salvando las diferencias y la temática, que poseen un sistema de juego realmente parecido. El scroll vertical de la acción es el elemento reinante durante todo el periplo que dura la partida y, como buen arcade, haremos un uso continuado de disparos que no tendrán otra intención que derribar a la masa de enemigos que nos acosa sin cesar.

El propósito inicial del juego nos lleva a ser los paladines de Afrodita, Diosa del amor y la belleza, quien ha sido secuestrada a manos de El Príncipe del Mal, malvado ser que la retiene en una fortaleza del Monte Athos. Ayudado en sueños por la Diosa Hera, Popolon, el soldado enamorado de Afrodita, tendrá que asumir su responsabilidad y encaminarse hacia un viaje plagado de peligros y enemigos. Nada más comenzar a cargar éste nuevo Knightmare para Spectrum, nos embarga la emoción con su pantalla de presentación (realizada por Radastan, por cierto), y un cierto sabor añejo nos devuelve a otros tiempos. El juego solamente admite carga en modo 128k, por ello la pantalla inicial nos obsequiará con una melodía de lo más elaborada, con unos sonidos polifónicos que saltarán a nuestro pabellón auditivo recreando todo un festival de sensaciones.

Una vez que pulsemos el botón de disparo que hayamos elegido, nos decidimos a comenzar la aventura. Vemos cómo se nos anuncia la primera fase mediante un rótulo y, además, viene acompañado de una nueva melodía; ¡genial! Otro detalle más que engrandece el conjunto. Ya metidos en harina, el juego comienza y aparece la figura de nuestro soldado Popolon centrado en su papel de guerrero vengador. El scroll se mueve a intervalos (de 8 en 8 píxeles), dejando aparecer los primeros enemigos que vendrán a recibirnos de una forma no muy educada. Pronto nos damos cuenta de que el personaje principal se mueve con una inusitada soltura, los gráficos son muy fieles al juego original de MSX y la acción es realmente trepidante.

Y metiéndonos en la más pura mecánica del juego, hay que precisar ciertos aspectos. Knightmare hace gala de una serie de ítems que sobrevolarán el escenario cada cierto tiempo, otorgándonos cada uno de ellos un poder especial, ventajas o, simplemente, puntuación extra para nuestro marcador. En la versión original hay más, pero se han obviado por no servir de mucho en combate.





Desarrollo tradicional

Avanzaremos con nuestro soldado a través de un total de ocho fases que se mueven en sentido vertical, con un scroll que se mueve al unísono; además advertiremos que no pararán de llegar enemigos de toda índole. Entre ellos están las mortíferas esferas de color negro, hordas de murciélagos que nos atacarán en grupo, esqueletos, bichos con cuernos, nubes que se abalanzan sobre nosotros, demonios alados, guerreros, fantasmas y un buen abanico de seres horrendos que tienen como objetivo que sucumbamos en la lucha por recobrar la libertad de Afrodita.

Al final de cada nivel nos enfrentaremos con un jefe. Cada uno de ellos está provisto de disparos y cualidades especiales que les hace únicos, por lo que tendremos que estudiar cuáles son las debilidades de cada cual. Siempre siguen el mismo patrón de movimiento, por lo que no será muy difícil quedarnos con ello.

Knightmare es un juego al que no le falta de nada. Tiene acción para dar y tomar, una infinidad de enemigos y los suficientes alicientes como para resultar entretenido. La inclusión de ítems que nos ofrecen armas y características especiales en este tipo de juegos brinda un extra de posibilidades, haciendo que prime la variedad y el deseo por obtener siempre las mejores vituallas para el personaje que dirigimos. Desde luego el juego ofrece tanto, aunque se nos hagan a veces repetitivas las fases, que produce una gran adicción en el jugador. Quizás el único pero en cuanto a la jugabilidad sea la torpe respuesta del disparo en algunas ocasiones, donde se nos antoja un tanto lento, no reaccionando a nuestra pulsación en el teclado por aparecer cierta merma en su cadencia.

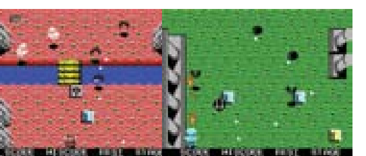
Estamos ante un videojuego que coloca los arcades de Spectrum en un nuevo nivel, creando desde ya un clásico instantáneo, con más aciertos que errores, y posicionando a los programadores actuales en el Olimpo de la escena de nuestro querido ordenador. Lo mejor de este Knightmare: el mimo que se le ha impuesto al movimiento del personaje y el trepidante ritmo de juego, que nos transporta a la época de las mejores máquinas arcade de los años 80. Imprescindible.

4/5

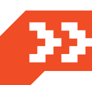
El nuevo juego de Climacus prescinde de la fama de los títulos "mainstream" y nos trae un arcade de toda la vida.

El original para MSX

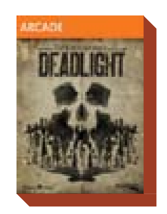




Clásico del MSX. Lanzado en 1986 para el estándar japonés, es raro aquel jugón que haya disfrutado de su MSX sin haber cogido por los cuernos (nunca mejor dicho) este clásico de Konami. Knightmare es el primer capítulo de una trilogía de éxito para MSX (Knightmare, Maze of Galious - Knight Mare II y Shalom - Knight Mare III) que tuvo además su vástago para la Famicon de Nintendo (Daimashikyo Galious), en el que comienzan las aventuras y desventuras de nuestro valiente guerrero Popolon, en busca de su ansiado tesoro, la malograda princesa Afrodita, prisionera en el Castillo de las Pesadillas, más allá del monte Atos propiedad del Príncipe de las Tinieblas. El cartucho de Konami siempre ha mantenido a un fiel grupo de seguidores. A los lanzamientos oficiales para móviles y recopilatorios de consola, se le suman la cantidad creciente de remakes y "hacks" de aficionados.







información

sistema:
XBLA, Windows
origen:
España
publica:
Microsoft Studios
desarrolla:
Tequila Works
lanzamiento:
01/08/2012
género:
Plataformas/Acción
jugadores:
1
precio:
1200 MP
15€ (Steam)

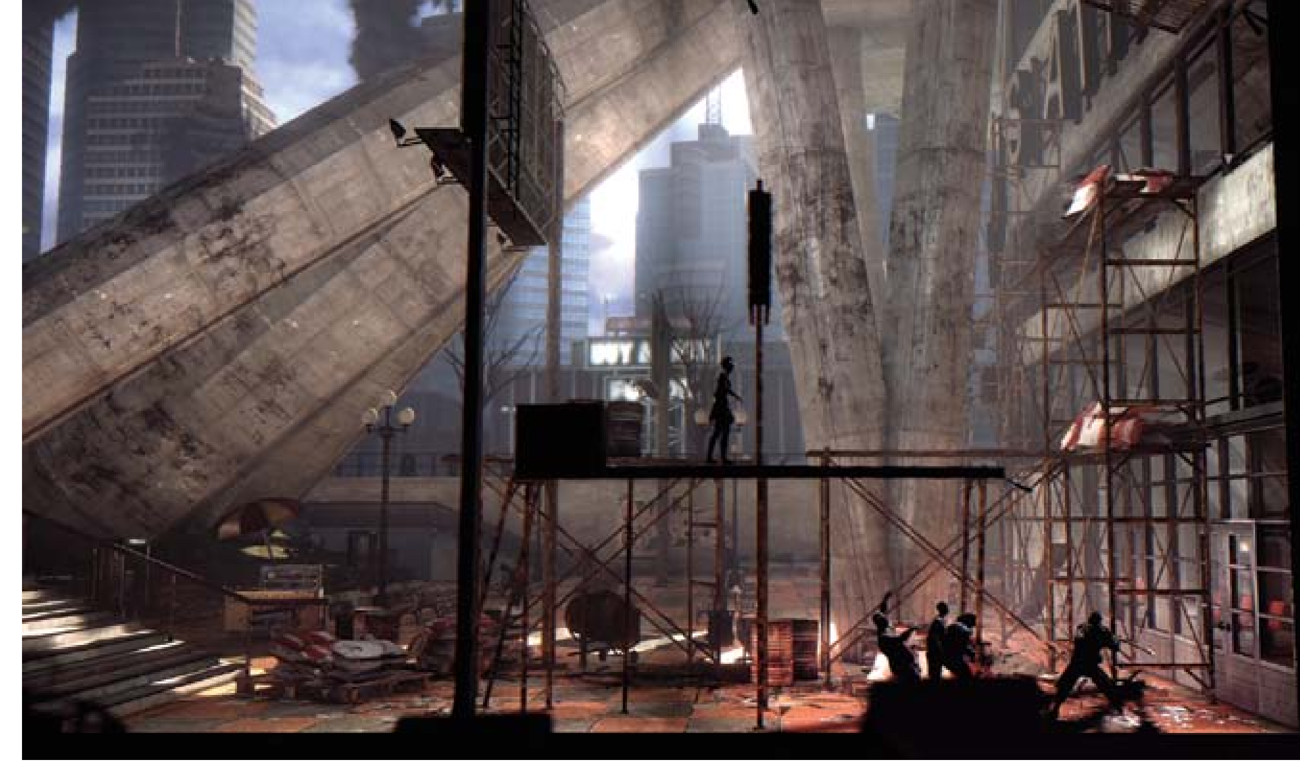
más

El caso de Tequila Works, los desarrolladores de Deadlight, es bastante peculiar. Tenemos por un lado a un grupo de programadores y artistas de toda índole que provienen de diversas compañías del sector de los videojuegos, un equipo que ha formado parte de Blizzard, Mercury Steam, Weta, SCEE o Pyro Studios.
Por otro lado, estamos hablando de una de las compañías españolas que más proyección pueden tener de cara a un futuro próximo y no están solos en el camino. Microsoft ha ejercido de maestro de ceremonias y les ha brindado su apoyo y su plataforma de juegos, Xbox Live Arcade, para que el juego pudiera salir a flote, de manera que Deadlight entró a formar parte de una de las mejores campañas que promueve la compañía estadounidense, el llamado Xbox Summer of Arcade, un lugar especial donde los mejores juegos de compañías independientes ofrecen lo mejor de su catálogo.

Deadlight

Por: Sebastián Tito

Enfrentarnos a nuestros propios miedos



Gráficos mejorados. La primera versión en aparecer en el mercado fue para Xbox 360, y aunque ya en la máquina de Microsoft, Deadlight luce muy bien gracias al trabajo de artistas y el uso del potente engine de Epic, el juego para PC aprovecha el mayor potencial de las gráficas para arrojar texturas más definidas y un framerate más estable.

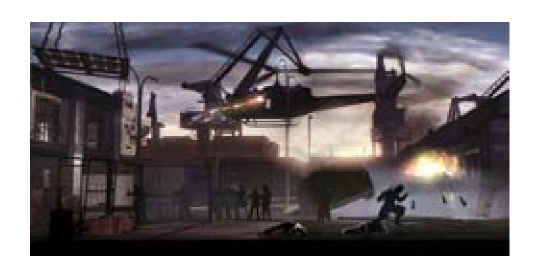
Todo el mundo sabe a estas alturas que Deadlight es un arcade de plataformas. Eso si, no uno convencional, pues según sus autores se trata de un plataformas cinemático. Las referencias a otros títulos de antaño son muy claras (Prince Of Persia, Flashback, Another World), puesto que el juego hace gala de, precisamente, algunas escenas cinemáticas que sirven de interludio entre fases, haciéndolo merecedor de esa etiqueta.

El estilo cómic conseguido nos ha sorprendido gratamente, porque gracias a ello seremos capaces de entrar más fácilmente en la historia que nos propone el juego. Una historia que está plagada de referencias a las películas de zombies de George A. Romero, teniendo como protagonistas a hordas de estos seres por donde quiera que vayamos. El entorno elegido también ha sido decisivo para recrear al escenario y la conseguida ambientación del título de Tequila. Estamos en Estados Unidos, en pleno 1986, pero no el ya acontecido, sino uno alternativo donde ha habido una catástrofe que ha conmocionado a todo el planeta Tierra. Millones de personas han sido infectadas y se han convertido en muertos vivientes, exterminando a casi toda la población restante y extendiendo el pánico hasta en el último rincón del mundo. A estos seres se les ha denominado Sombras.

En el papel de Randall Wayne, un guarda forestal con un pasado un tanto turbio, cierta inestabilidad mental y un gran sentimiento de culpa que arrastrará durante todo el tiempo que dura su epopeya, trataremos de salvarnos rumbo a Seattle, donde se reunirá con un grupo de personas que también han logrado sobrevivir. Juntos intentarán llegar al Safe Point, un supuesto lugar donde existe cobijo.

El juego comienza de una manera muy cruel, pronto veremos que la dureza de las imágenes es algo que caracteriza a Deadlight. Las sorpresas serán constantes, al igual que los sustos, ya que los zombies pueden aparecer detrás de cualquier puerta o escondite.

Lo cierto es que la trama está ya un tanto trillada por juegos parecidos, pero resulta bastante efectiva en su desarrollo. Randall dispone de un diario en el que cuenta todo lo acaecido y lo que está por venir. Es un recurso muy de agradecer, gracias al cual podremos enterarnos de dónde viene el personaje y cuáles son sus miedos y esperanzas. Asimismo, el devenir de los acontecimientos nos irán obsequiando con aclaraciones en forma de ítems desperdigados por el escenario que podemos recoger para rellenar el diario y resolver la historia de Wayne. Cierto es que podía haberse hilvanado una trama más compleja y enrevesada que la que se ha confeccionado, pero el juego dura lo que dura y, seguramente, ya no había tiempo para más.





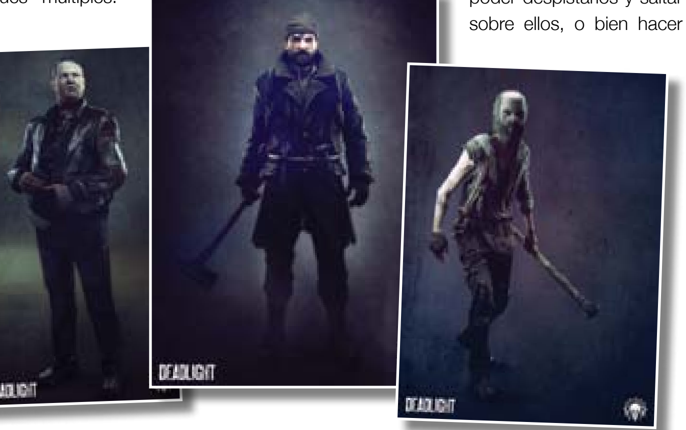
¿Eres tan listo como para sobrevivir?
El movimiento del personaje está animado de tal forma que tiende al realismo, dando mucha importancia a la representación de las carreras y a los saltos en el aire que realiza Randall. Su estilo no deja lugar a dudas, somete al jugador a una constante alerta, a manejar lo mejor posible el pad para superar los escollos y plataformas que nos salen al paso. Se puede decir que el movimiento del personaje es suave, complementado por una muy buena curva de aprendizaje que hace que vayamos superándonos en el transcurso de la partida. Podremos agarrarnos en salientes, eludir muertos vivientes, hacer zigzag entre paredes, colgarnos de cables y barras de sujeción, rodar por el suelo… En fin, que es todo un espectáculo ver a nuestro protagonista moverse por el escenario.

Lo mejor de todo es que este movimiento tan variado nos va a hacer ganar mucho terreno, y es que evitará que usemos las pocas armas que se han apostado por el mapa del juego: un hacha (la primera que encontramos), una pistola y una escopeta. La primera será efectiva siempre y cuando sepamos usarla, porque debemos dosificar los esfuerzos, puesto que el marcador situado en el margen superior izquierdo nos avisa de las fuerzas que nos quedan para usarla. Si hacemos un uso repetitivo de la misma, veremos como Randall va desfalleciendo con cada hachazo, llegando a la extenuación si damos con un buen puñado de zombies. Lo mejor es usar la dosis justa y actuar con cabeza ante ataques múltiples.

La pistola nos brindará una buena cobertura para quitarnos de encima grupos pequeños y para disparar a objetos que de otra manera sería imposible romper o abrir. Hay que ahorrar el mayor número de balas, pues serán muy útiles en situaciones que realmente requieran de ella. Y por último tenemos la escopeta, que tiene la misma función que la pistola pero una mayor potencia de fuego.

Algo muy importante en el devenir de nuestro periplo por Seattle es que vamos a poder resolver varios puzles, y aunque no serán demasiado difíciles, si harán que nos mostremos satisfechos una vez resueltos. Un ejemplo muy claro de ello es la colocación de cajas en los lugares idóneos para poder seguir avanzando. Esto será algo muy recurrente que nos pondrá a prueba a cada paso que demos. También haremos un gran uso del botón de silbido, con el que atraeremos a los zombies hasta donde estemos para poder despistarlos y saltar sobre ellos, o bien hacer que se precipiten hacia una muerte segura.

Lo que verdaderamente nos ha dejado ensimismados de Deadlight es su sublime ambientación, y gran culpa de ello la tienen sus conseguidos gráficos. Seattle ha sido reconstruida para el videojuego a partir de escenarios reales. En este sentido hay que felicitar al equipo de Tequila Works por el trabajo de documentación tan brutal que han llevado a cabo. Si observamos bien las calles de la ciudad, podemos ver que no le faltan carteles, tanto de papel como luminosos, cubos de basura, coches abandonados, edificios en llamas, y un largo etcétera. Parece como si no se hubiera querido dejar nada al







Sobrevivir es lo que importa. A pesar de que podemos enfrentarnos con esta suerte de zombies o infectados (sombras se llaman en Deadlight), pronto os daréis cuenta que es preferible evitar el enfrentamiento cuerpo a cuerpo y utilizar un poco la cabeza. Casi siempre podemos esquivar a nuestros enemigos valiéndonos de objetos dispuestos en el escenario por ejemplo, aunque nunca está de más saber que contamos con una buena y afilada hacha claro...



azar. Tanto es así que, por ejemplo, cuando entramos en una vivienda, podemos observar todos sus muebles, fotografías, pósters, y cualquier otro detalle que pueda encontrarse dentro de una casa normal y corriente.

Mención especial tienen los efectos de luces que podemos observar en el juego. La iluminación dinámica está presente durante los tres actos de los que consta el título, y quedaremos maravillados cuando veamos los rayos de luz, las explosiones, los focos o la tenue luz de una estancia medio a oscuras. No faltarán los efectos de rayos y lluvia, que en los primeros compases del juego nos acompañará durante una buena parte de la travesía. Magistral los detalles que se han conseguido en este sentido.

¿Y qué decir de los sonidos del juego? Pues realmente apabullantes, hacen que este apartado sea uno de los más destacados y pulidos de todos los que conforman Deadlight. Desde luego que escuchar como cruje la carne cuando usamos el hacha, o los disparos de nuestras armas de fuego son todo un deleite para los oídos. Y no menos interesantes son los pasos en el barro mojado, el eco de una estancia vacía, el sonido de los helicópteros al sobrevolar nuestra cabeza o las mismas verjas sobre las que saltaremos. La banda sonora también está muy conseguida y se deja escuchar en momentos álgidos del desarrollo de la aventura. A destacar las melodías del menú del juego y la de los créditos, realizadas con auténtico mimo y dedicación. Eso sí, las voces están en inglés. El juego está repleto de detalles, sin ir más lejos se pueden destacar las tres *hand-held* que se han desperdigado por el escenario para que las encontremos y juguemos a ellas. Todas se basan en las típicas máquinas portátiles de los años 80. Por otro lado, cada vez que activemos un logro, aparecerá en la pantalla un nombre de canción de la década de los 80, todas ellas pertenecientes a intérpretes bastante conocidos, ahí van algunos ejemplos: 'In The Army Now' de Status Quo, 'Don't Loose Your Head' de Queen o 'Welcome To The Jungle' de Gun's 'n'Roses, por poner algunos ejemplos… En Tequila Works saben apreciar la buena música y han querido hacer un pequeño homenaje incluyendo este detalle en su juego.

Deadlight es un juego muy completo, y que por 1200 Microsoft Points en su versión consolera podréis conseguir en XBLA. Como puntos negativos no podemos obviar que la duración es un tanto escasa, pues dependiendo de lo diestros que seamos manejando al personaje, oscilará entre 4 o 6 horas. Aunque viendo el precio que tiene el título y lo rejugable que es, gracias a los secretos que se guardan en cada unas de sus fases, podemos decir que se ha ajustado todo de forma muy equitativa.

5/5

Una de las mejores experiencias en lo que va de año. Entrañable e imprescindible.

Por: Tiex



Deadlight es un juego que muchos llevábamos tiempo esperando y ahora llega esta versión para ordenadores compatibles. Dejando atrás las mejoras que podamos ver en el apartado gráfico gracias a la potencia extra de las tarjetas graficas de los PC, Deadlight sigue siendo el mismo juego que pudimos jugar en la consola de Microsoft.

La historia está narrada, casi en su totalidad, a través de cinemáticas creadas con dibujos hechos a mano, con algo de movimiento y pequeñas animaciones, a modo de comic y también habrá momentos de escenas creadas con el motor del juego, que nos cuentan partes importantes (algunas a modo de flashback) aunque requieren de nuestra interacción para continuar. La historia ya la hemos contado anteriormente y no queremos destriparla mucho más, pero baste deciros que vale la pena llegar hasta el final. Deathlight es ambientación, tanto sonora como gráfica. Todo está cuidado para que transmita la sensación de estar en la Seattle del año 1986. Se ha trabajado mucho en las sombras y los juegos de luces, creando unos claroscuros que pueden recordar a juegos como Limbo, pero aquí todo está mucho más detallado y habrá cosas que pasen desapercibidas a poco que no nos fijemos en ellas y que suceden en segundo plano.

Es cierto que Tequila Works buscaba crear un título inspirado en la vieja escuela y en cierto modo lo han conseguido. Deadlight es un juego de ensayo y error, para disfrutarlo con pausa, fijándonos bien en los escenarios, con momentos de tensión e incluso otros en los que tendremos que correr, siendo estos últimos bastante espectaculares recordando mucho a Canabalt, en su mecánica y





La historia como si fuera un comic. Los pantallazos que dan pie a explicarnos algunos detalles de la historia están dibujados al modo de las novelas gráficas. El doblaje durante las mismas es tremendo, aunque desgraciadamente sólo en inglés.

desarrollo. Es necesario que nos adaptemos al control, ya que tiene un *timing* diferente, que comparte similitudes con Another World o Flashback y será necesario que aprendamos a controlar al personaje para tener éxito.

A pesar de las armas que tenemos disponibles (ya sabéis, hacha, pistola, escopeta...), en ningún momento será la mejor opción enfrentarnos a los enemigos y siempre dará mejor resultado huir o subirse a un sitio alto, ya que no saben escalar. Tendremos que estar muy pendientes de los enemigos, esas *sombras*, ya que nuestra resistencia no es como para tirar cohetes, y a poco que nos encontremos rodeados, moriremos. La munición escasea en casi la totalidad del juego, por lo que tendremos que reservarla para ciertos momentos. Los puzles son bastante sencillos y evidentes, aunque algunos son demasiado estrictos en cuanto a su resolución, con el uso exclusivo del tirachinas, por ejemplo o de la pistola y en alguna ocasión, nos quedaremos muy bien sin saber qué hacer.

Una ayudita siempre viene bien

A veces iremos acompañados de un personaje secundario, que nos ayudará a continuar o precisará de nuestra ayuda para sobrevivir. Y también existe la ayuda de objetos del escenario para poder acabar con las sombras y nos valdremos de gritarles, para atraerlos a zonas peligrosas, como zonas electrificadas, suelos a punto de romperse o precipicios.

Pero si hay algo que se le puede achacar a Deadlight, es su corta duración. El juego nos ha durado algo más de dos horas y media, intensas sí, pero muy cortas. Por suerte tendremos una serie de extras, que pueden alargar un poco más nuestro tiempo con el juego, como son unas páginas de un extenso



diario, objetos que podremos recoger y hasta podremos conseguir tres maquinitas, a modo de Game & Watch, con las que podremos jugar. También desbloquearemos videos del desarrollo del juego, un modo extra de dificultad al finalizarlo y podemos comparar marcadores con los de los amigos.

En definitiva, Tequila Works ha hecho un gran trabajo. Deadlight es un juego que podía haber dado mucho más y podemos tener la agridulce sensación de que esto es solo una parte de algo más grande, que tenían pensado en un comienzo y que en cierto punto han decidido enfocarlo por otro camino. Deadlight no es un mal juego, ni mucho menos, se disfruta mucho y sobre todo hará las delicias de muchos amantes de la vieja escuela, pero estamos seguros de que Tequila puede superarse a si misma en su próxima producción.

3/5

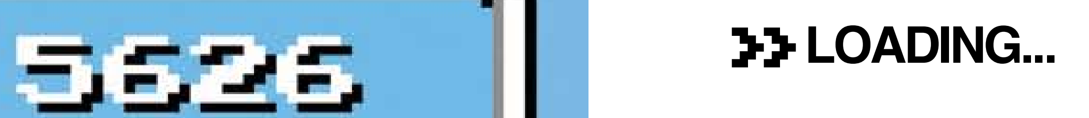
Pese a algunos problemillas la ambientación te enganchará tanto, que no querrás salir de Deadlight

EL ACLAMADO TÍTULO DEL SUMMER OF ARCADE
AHORA TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PC

TEQUILA WORKS
DEADLIGHT

TEQUILA WORKS
Microsoft Studios
XBOX LIVE arcade
STEAM

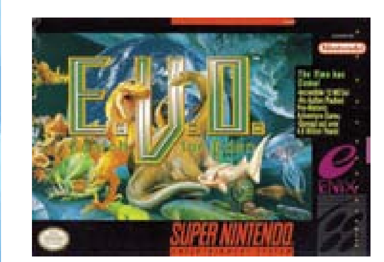
DEADLIGHT © 2011 Tequila Works, S.L.
Microsoft Game Studios and the Xbox LIVE logos are trademarks of the Microsoft group companies and are used under license from Microsoft.
All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



E.V.O. Search for Eden

Bichos vivientes. E.V.O. puede considerarse una especie de 'juego de la vida', un género del que sus creadores no renegaron posteriormente con la publicación de otros juegos como Wonder Project J para Super Nintendo y su secuela en Nintendo 64..

LOADING de los lectores



SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1992
GÉNERO: RPG/Plataformas
PROGRAMACIÓN: Almanic
PUNTUACIÓN: ****

E.V.O. Search for Eden nunca apareció en el viejo continente. Vio la luz en Japón y pronto llegó a los Estados Unidos, pero nunca pudimos disfrutarlo en España. Es por eso que por desgracia este juego no lo jugué en mi infancia.

Fue hace no demasiados años cuando descubrí de su existencia. Me hizo gracia la idea: un RPG con la evolución de los seres vivos de la Tierra como historia principal y desarrollado en scroll horizontal. ¿Qué mejor guión que este?

En el juego comienzas controlando a un pequeño pez prehistórico y tu objetivo es alimentarte al principio, y alimentarte y defenderte después. Bajo esta premisa descubrimos que cuanto más comemos más crecemos y vamos evolucionando por partes. Con cada presa que engullamos nos llevaremos una pequeña cantidad de experiencia, y con ella podremos "comprar" evoluciones. Aletas que nos harán nadar más rápido, mandíbulas que nos ayudarán a desgarrar a los enemigos con mayor facilidad, etc. Además hay una serie de mejoras con las que deberemos hacernos para avanzar. Por ejemplo, para salir del agua necesitaremos cuatro patas.

De esta idea tan sencilla se despliega un verdadero mundo de posibilidades. El personaje principal va adaptándose al medio, transformándose con cada mejora que consigamos, con lo que es un no parar continuo.

Visualmente es muy bonito, comenzando en el mar para luego atravesar desiertos, bosques o incluso fortalezas. Los enemigos son de lo más variado, desde medusas hasta personas armadas pasando por todo tipo de dinosaurios y otras bestias. Además hay mini jefes finales bastante duros de pelar.

En cuanto al apartado sonoro, para mi gusto es uno de sus puntos más fuertes. Una música creada por el encargado de la BSO de la saga Dragon Quest que nos transporta a cualquier era pasada. Recuerda mucho a otras aventuras como los Zelda o, mucho más posterior, Alundra, y verdaderamente pega genial con el desarrollo del juego.

En definitiva, una aventura original que, a pesar de haberla conocido no hace mucho tiempo atrás, me enganchó como si fuera 1993. Y siendo 20 años más tarde, es mucho.

Por: Xabi Albertus





Los orígenes de la Estrategia en tiempo real -parte 1-

Una pieza crucial en el puzle de la historia del videojuego, la Estrategia en Tiempo Real ha estado ligada tradicionalmente a una resistencia espartana de teclado y ratón que desde hace unos años —y afortunadamente, aún a día de hoy— experimenta otro de sus cíclicos períodos de gloria. Infórmense por ahí de Steams, GOGs, indie bundles y afines...

Por: Eduardo Garabito "DarkOuterheaven" (www.metodologic.com)






Por fortuna, lejos quedaron esas confrontaciones dialécticas entre peceros y consoleros tan en boga a finales de los noventa, cuyos cíclicos revivals salpimentaban cada cruce de acusaciones hasta una entretenida e irrelevante catarsis. Dado el contexto actual —con la creciente popularidad de dispositivos móviles de cualquier índole— y el no menos importante difuminado entre plataforma-método de control, la citada discusión se hace prácticamente ridícula, cuando no desfasada a todos los niveles. Por fin.

Pero en esos días de Dune II en primer lugar, o de Command & Conquer y Age of Empires más tarde, aquello seguía teniendo miga. Que si plataformas arriba o juegos de lucha abajo, los comandantes irrefrenables nos escudábamos en nuestros RTS favoritos tan pronto una conversación consola versus PC mostrada indicios de virar a castaño oscuro. Y es que salvo honrosas excepciones consoleras, la estrategia ha sido feudo pecero desde su nacimiento. Quizás por esta misma razón, el género ha sido víctima de cierto oscurantismo, del cual se salvan apenas un puñado de nombres a los que con demasiada frecuencia no se consigue siquiera poner un aguerrido rostro. Si la mejor manera de comenzar algo con buen pie es hacerlo por los inicios: ¿Cuándo empezó esto de resolver la guerra a golpe de click? La historia se remonta a antes, muchísimo antes del archiconocido Dune II...

De un origen incierto

La aparición de la estrategia en tiempo real es un fenómeno complejo, que si bien cobró entidad propia a principios de la década de los ochenta, comenzó a gestarse en los años 70, en varios puntos del globo, simultánea e independientemente. Probablemente, entender el nacimiento de lo que hoy conocemos como estrategia en tiempo real se hace notablemente más sencillo con una escueta panorámica de lo que los propios videojuegos eran.

Si el final de los años 70 supuso la edad de oro del videojuego arcade, los 80 arrancaron con curvas. Por aquellas fechas, la industria de los videojuegos aún andaba a tumbos, en visos de recuperarse de una debacle largamente anunciada. Alrededor de 1983, el mercado de los videojuegos sufrió un monumental colapso, fruto de la sobreproducción de títulos, y especialmente, de la inefable factura técnica de buena parte de ellos. Programar un videojuego estaba al alcance de cualquiera, y "la industria", que no era sino un desigual batiburrillo de programadores amateur y grandes empresas, llegó a unos extremos de mediocridad desde los cuales sólo pudo aspirar a contemplar su propia caída desde un asiento privilegiado.

A pesar del ominoso desplome ya citado, en el mismo año Nintendo comercializa su Family Computer (Famicom), en una jugada arriesgada que daría el pistoletazo de salida a la tercera generación de videoconsolas domésticas. Por otro lado, los ordenadores de la época no solo rivalizaban con estas videoconsolas; los primeros modelos del Sinclair ZX Spectrum (los de teclados de goma) ostentaban una posición relativamente cómoda, y no tomaría demasiado tiempo hasta que el nuevo mercado recibiera sistemas como el MSX japonés, o los populares ordenadores de Amstrad (como el CPC, 1984). En cualquier caso y plataformas aparte, la sencillez era la tónica predominante en el videojuego de la época. Una jugabilidad directa, adictiva y fácilmente comprensible era prácticamente una garantía de éxito. Si bien la saturación del mercado propició la llegada de más de un título de dudosa calidad, también conformó el caldo de cultivo perfecto para la ejecución de nuevas ideas, que cristalizaron en forma de un nuevo género que daba sus primeros pasos.

Aunque, pensándolo mejor, no nos adelantemos. Habíamos quedado en que los primeros pasos se dieron aún en la década de los 70, así que echemos la vista atrás hacia las raíces de unos juegos en los que se inspiraron los futuros RTS. Concretamente hacia ciertos títulos, especialmente algunos wargames por turnos, que adelantaron lo que estaba por suceder. Como Empire (1977) —algo más que inspiración para el futuro Civilization— o el singular Tanktics: Computer Game of



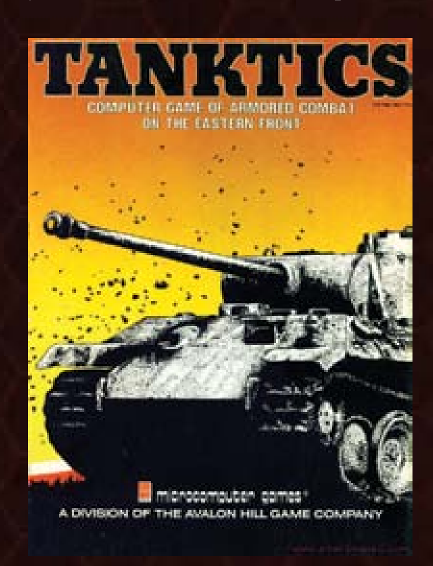
Armored Combat on the Eastern Front (1978). Éste último fue un primitivo simulador de combate de blindados para Commodore PET, aunque más tarde disfrutó de conversiones para otras plataformas tales como la familia Atari de 8 bits. Puesto que la obra de Chris Crawford carecía de gráficos, el jugador —sí, sólo uno— introducía las órdenes vía código, mientras que había de trasladar el combate físicamente mediante un mapa dividido en casillas hexagonales y "fichas" en representación de los tanques amigos y enemigos. El ordenador calculaba las jugadas y decidía ganador mediante un sistema de puntuación, mientras que el jugador se veía obligado a montar un tinglado bastante importante, unas de las razones por la cual el juego no gozó de demasiada popularidad.

El sistema de Tanktics permanecía religiosamente fiel a los turnos, pero el propio Chris Crawford —quizás le recuerden por otros logros como la creación de la Game Developers Conference— introduciría una serie de innovaciones en sus sucesivos títulos, que sirvieron de nexo entre la modalidad de juego por turnos, y la nueva variante en tiempo real

Puesto que la obra de Chris Crawford carecía de gráficos, el jugador ntroducía las órdenes vía código

que comenzaba a definirse, conviene no olvidarlo, en varios lugares del globo. De hecho, mientras que Crawford desarrolla Tanktics, un joven llamado Don Daglow coquetea con la Intellivision de Mattel para introducir, casi sin saberlo, el primer paso hacia el "tiempo real" en un juego de importancia histórica. Así llegó Utopia (1981), un programa a caballo entre la estrategia en tiempo real y el god game tipo Populous. Dos jugadores, señores de sendas islas, se enfrentaban en combate con un ejército en cuyas acciones no podían medrar directamente. A cambio, sí que estaba en su mano incitar a la población enemiga a la rebelión, y abastecer a la propia mediante recursos provenientes de la pesca. No obstante, Utopia aún hace uso de un sistema de juego basado en turnos, y de hecho ni siquiera tiene IA de cara al juego en solitario. Aparte de la tremenda importancia intrínseca a un simulador de este calibre —la complejidad de Utopia apabullaba en comparación con casi cualquier videojuego coetáneo— su naturaleza







LAS PRIMERAS INTENTONAS. Hoy el tiempo se presenta aguerrido en ambas islas, con mucha probabilidad de precipitaciones. El nacimiento del RTS no fue cosa de un día ni de cien, y los híbridos ochenteros se sucedieron antes de encontrar una fórmula bien reconocible.

puso en evidencia cómo los orígenes del género se perfilan en juegos cuya mezcolanza de mecánicas traspasaban unas fronteras extremadamente difusas.

Mientras tanto, Chris Crawford, inmerso en su refinamiento del videojuego táctico perfecto, publicó Eastern Front 1941 (1981). Unánimemente aclamado, la crítica del momento elogió la profundidad de sus mecánicas jugables, el sublime apartado técnico y la sencillez de control, en un videojuego que por fin pudo tratar de tú a tú a los grandes del tablero. Legionnaire (1982), obra muy similar a la anterior y del mismo autor, retomó las mecánicas del susodicho, cambiando la Rusia de la Segunda Guerra Mundial por las campañas de Julio César, y añadiendo un oponente en tiempo real, lo cual lo convirtió en uno de los primeros Real Time ... ¡Tactics! (RTT). El revolucionario método de scroll del que hacían gala ambos juegos, y el uso de órdenes en tiempo real, hizo de estos juegos el eslabón entre los RTT y RTS. Sin embargo, a falta de un sistema de obtención de recursos y de la construcción de edificios, el bueno de Chris se queda sin la medallita al primer RTS.

La propuesta de Strategic Simulations: Cytron Masters (1982)

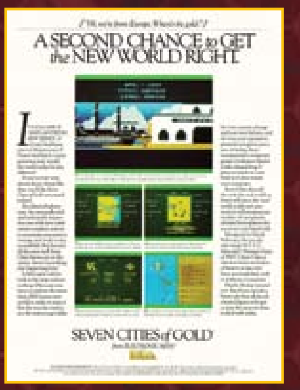
Por contra, el que probablemente tuvo este privilegio fue Cytron Masters para Apple II. El programa de la legendaria Dani Bunten (en aquel entonces, la tristemente fallecida era aún "el legendario Daniel Bunten") reunía todas las condiciones del RTS pese a su minimalista apartado técnico. Representado mediante una simple rejilla bidimensional, el simulador de combates robóticos gozaba de una fuente de recursos que se podía tomar para obtener energía, la cual se podía gastar con objeto de reclutar nuevas unidades, llamadas Cytrons. El objetivo: destruir los Cytrons y el centro de control enemigo, en un sistema de juego en el que las unidades, tanto amigas como enemigas, combatían y se

La Fuerza de Dan Bunten

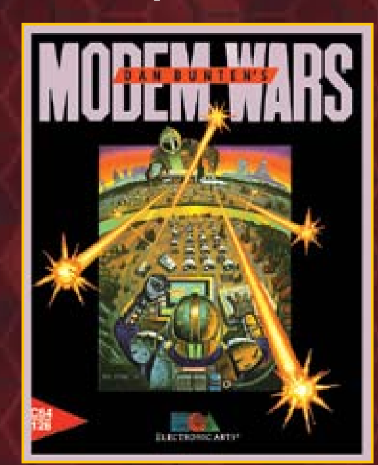
De vender su primer juego sin gráficos a entrar por la puerta grande en EA y Microprose, a crear su propia empresa, cambiar de sexo y terminar prematuramente con una vida destinada al éxito.



Daniel en Little Rock, Arkansas, donde creó Wheeler Dealers, su primer juego que vendería a una productora canadiense.



Seven Cities of Gold se convirtió en un superventas, con más de 100.000 copias de la época. Modem Wars fue su primer título online. Funcionaba en módems de C64 de 300 paupérrimos baudios..



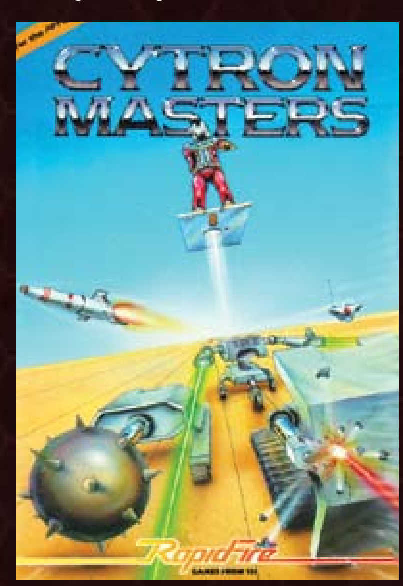
Dan triunfó en Electronics Arts, cuando la compañía canadiense empezó a publicitar sus juegos y diseñadores de videojuegos como estrellas de rock.



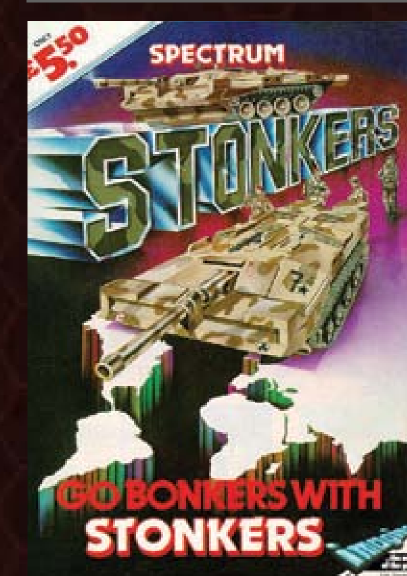


El cambio de sexo en 1992 tras divorciarse por tercera vez, le causó no pocos problemas. Fue un proceso de transición muy duro del que el diseñador se arrepintió en no pocas ocasiones. Tras unos años dando tumbos, Bunten fallecería en 1998 debido al cáncer de pulmón que sufría por sus excesos con el tabaco y dejando sin acabar una especie de remake de M.U.L.E. para ser jugado en Internet.

PRIMIGENIO EN SU ESPECIE. Cytron Masters fue uno de los primeros juegos de estrategia en tiempo real.









¡QUE NO TE ENTERAS, HAS PERDIDO!. En el país del sol naciente los videojuegos siguieron su propio rumbo. Con sus mecánicas, la evolución acabó convergiendo en una jugabilidad similar, partiendo sin embargo de orígenes marcadamente distintos.

movían en tiempo real. Tan novedoso título incluía de hecho un tutorial interactivo, con objeto de familiarizar al jugador con una jugabilidad nunca vista.

It's DEFINITELY... Stonkers (1983)

Mientras Chris Crawford seguía haciendo de las suyas en los Estados Unidos, John Gibson publicaba en Reino Unido un clasicazo y cita obligatoria de los RTS primitivos. Junto con el equipo de Imagine Software, creó un complejo e influyente videojuego para ZX Spectrum. Stonkers vio la luz a finales de 1983, y en esencia, supuso una vuelta de tuerca a la mecánica RTT, al que se imprimió un ritmo sensiblemente más alto para un videojuego cuya complejidad se compaginaba con un toque arcade y una jugabilidad muy adictiva. Aunque bronco, el funcionamiento point & click era reconocible en este simulador que, a pesar que tener sólo un mapa y una única estrategia de la IA rival, ofrecía no pocas opciones gracias a una importante oferta de unidades distintas. Menos cruzar el río a las bravas, podíamos hacer casi de todo...

> **Las unidades, tanto amigas como enemigas combatían y se movían en tiempo real...**

"Wow! You Lose!" Japón y la hibridación RPG-estrategia - Bokosuka Wars (1983)

En tanto en Europa y Estados Unidos las creaciones estratégicas convergían a grandes rasgos en esquemas similares, en el país del sol naciente la corriente era otra bien distinta. Las primeras aproximaciones a la estrategia nacieron en armonía con otros géneros como el RPG, y por supuesto, florecieron bajo el amparo de la cultura arcade imperante. Fruto de esta curiosa mezcla llegó Bokosuka Wars (1983), una inclasificable obra de Kōji Sumii para unos tropecientosmil sistemas distintos. La propuesta de este juego fue a caballo entre el RPG y lo que actualmente denominaríamos un Tower Defense... pero al contrario. Esto es, nuestro gallardo caballero debía derrotar a un malvado rey, y para ello, estaba obligado a superar toda una multitud de enemigos. Sin embargo, las batallas con dichos rivales se resolvían de manera aleatoria, y además, el jugador podía liberar soldados capturados, que pasaban bajo el control de la IA y hacían más fácil la titánica tarea del líder. Japan is different.



PURO JAPÓN. La aleatoriedad era un componente básico en la jugabilidad de Bokosuka Wars. Las aventuras del caballero desafortunado están imbuidas de un sabor muy japonés, en un juego que pese a su exigencia, se alzó como auténtico 'hit' en su país.



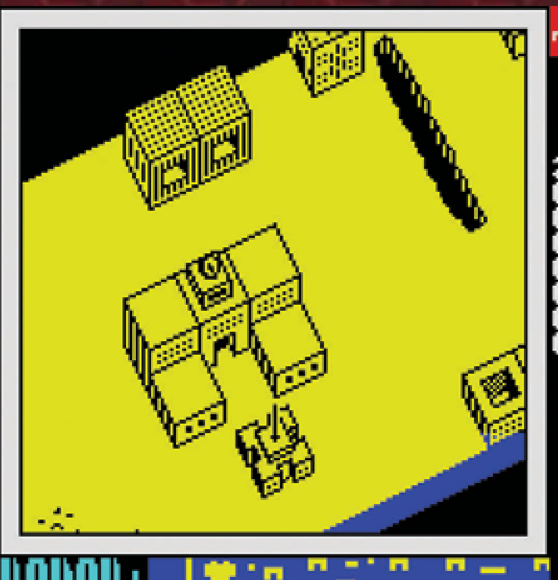


Bárbaros-arqueros-caballeros (y espías) - The Ancient Art of War (1984)

Remotamente inspirado en "El Arte de la guerra" de Sun Tzu y en figuras militares prominentes, los estadounidenses Dave y Barry Murry (Evryware) crearon, para MS-DOS y Apple II, un más que curioso precursor RTT de notable complejidad. Introduciendo a la fórmula el esquema clásico de piedra-papel-tijeras aplicado al combate, así como una espectacular variedad de terrenos y condiciones, el juego ofrecía la posibilidad de involucrarse en espectaculares batallas —al menos para la época— siempre que se dominara un sistema adelantado a su tiempo. A lo largo de una serie de mapas sin continuidad argumental, preparábamos a nuestros escuadrones en una fase previa, para luego dirigirlos por el mapeado con objeto de conquistar todo un escenario defendido por estrategas como Napoleón o el propio Sun Tzu. Todo un despliegue estratégico, si bien a la hora de la verdad los "choques" se resolvían automáticamente. Quizás por este aspecto, y por la ausencia de un sistema económico en firme, se sale parcialmente de la lindes del RTS, lo cual no resta en modo alguno el mérito que tiene como videojuego revolucionario y visualmente atractivo.

Nether Earth (1987)

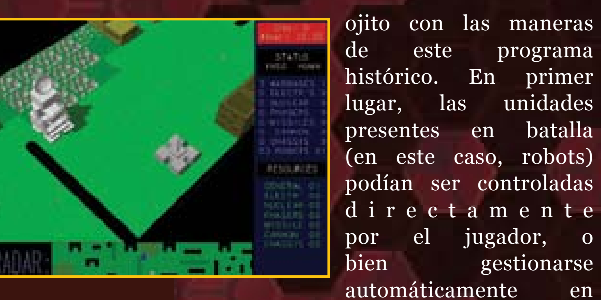
Humanos e Insignians se enfrentaban a muerte en ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64 en un RTS con perspectiva isométrica y una interfaz sencilla, sobre todo en comparación con las brutales posibilidades que ofrecía juego. El meollo aquí iba de acabar con el bando rival, pero





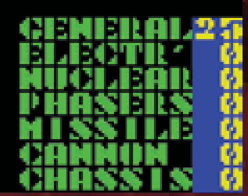
UN HITO EN APENAS 48K DE MEMORIA. Unidades personalizadas, control directo y recogida de recursos. Nether Earth es la Estrategia en Tiempo Real. Las versiones Spectrum (izquierda) y C64 (debajo) eran muy diferentes.

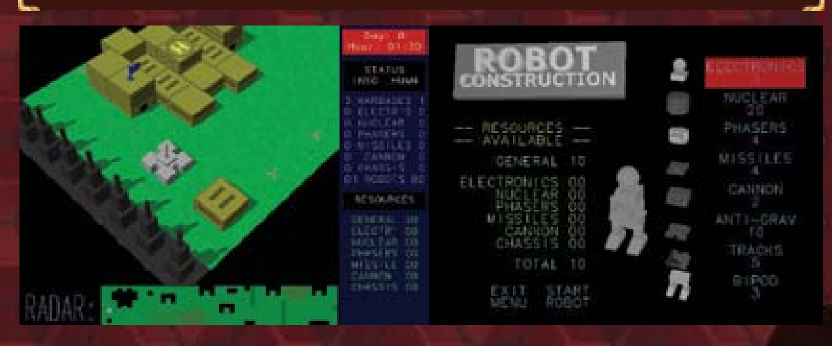
un remake actual



En 2002, Santi Ontañón, en su momento estudiante en Barcelona del Instituto de Investigación de Inteligencia Artifical, publicó un completo remake de la versión Spectrum de Nether Earth con gráficos realizados en 3D Studio Max y programado en C++. Además, Santiago utilizó librerías SDL y OpenGL para la visualización de los gráficos por lo que el juego podía compilarse tanto para Windows como para Linux o Mac. A lo largo de los años diversas mejoras fueron añadidas al programa principal, y Santi puso a disposición de quien quisiera el código fuente con el ánimo de mejorar el programa. Una pequeña comunidad de usuarios entusiastas que recordaban el original contribuyeron con nuevos mapeados, recompilaciones del código o se implicaron como el ruso Sergey Popov, que en la última versión disponible hasta el momento, la 0.52 de mediados de 2004, rehizo gran parte del código modificando bastante la base del juego y contribuyendo a una jugabilidad más definida.

Podéis descargaros el remake gratuitamente desde la web de Santi en: http://www.braingames.getput.com/nether/default.asp





ojito con las maneras de este programa histórico. En primer lugar, las unidades presentes en batalla (en este caso, robots) podían ser controladas directamente por el jugador, o bien gestionarse automáticamente en base a órdenes predeterminadas. Y no menos importante, en Nether Earth el jugador podía diseñar sus propias unidades uniendo diferentes elementos, en lo que era una suerte de sistemas de unidades personalizadas. Para pagar este despliegue, contábamos con una fuente de recursos que debíamos capturar y defender de las tropas enemigas, con lo que sin lugar a dudas reunimos los rasgos suficientes como para catalogar de RTS genuino

Los juegos de Kure Software Koubou - Silver Ghost y First Queen (1988)

Volvamos a Japón para continuar el camino de la estrategia desde el prisma nipón. Habíamos dejado la historia en Bokosuka Wars, y en su misma línea, nos citamos cinco años más tarde con

LA AYUDA DEL CUBO FLOTANTE. Los primeros pasos de Gomez, el protagonista de FEZ, estarán guiados por esa especie de cubo volador, brillante y algo cascarrabias. Será él quien nos alerte sobre los peligros a los que nos enfrentamos, nuestra misión y los controles del mando al inicio del juego.



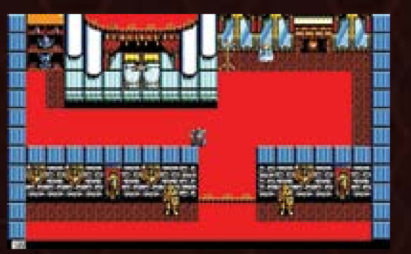
Kure Software y sus juegos mestizos, más en la línea de un SRPG que en la de un RTS. Como fue Silver Ghost, juego que vio la luz para NEC PC-8801, plataforma exclusiva del mercado japonés. Un juego relativamente desconocido, que sin embargo el creador de la saga Shining Force, Hiroyuki Takahashi, ha citado como inspiración para su serie de videojuegos estratégicos. Silver Ghost tenía hechuras de action-RPG al uso, pero destacaba por la posibilidad de controlar a un buen lote de personajes distintos en tiempo real. Del mismo modo, First Queen incidía en la estrategia y las batallas a gran escala, mientras que por otra parte se ceñía a los principios del RPG: exploración del mapeado, compra de ítems, y otros clichés del género. Otro punto de vista con el que oscurecer el discutible origen del RTS, y complicar si cabe la ecuación, aunque en cualquier caso retrata de manera inigualable la predilección del público japonés por sus S-RPG, género que afortunadamente ya disfruta de una cálida acogida dentro de nuestras fronteras.

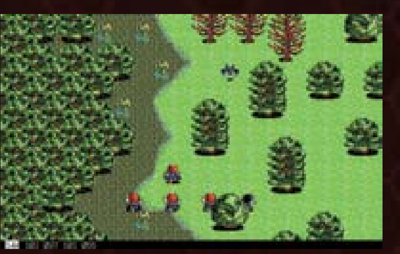
Please insert disk in any drive

A lo largo de la década, hemos dibujado el recorrido de los juegos de Estrategia en Tiempo Real (RTS), desde aquellos primeros intentos en juegos sumamente dispares, hasta alcanzar un cierto empaque de lo que se convertiría el género. Y si bien entre estas páginas ya podemos encontrar auténticos juegos de estrategia, lo bonito del asunto es que la auténtica revolución aún estaba por venir. El establecimiento de las interfaces que han terminado por convertirse en imprescindibles, así como otros tantos rasgos que definen tal estrategia tal y como es aún requería algunos años más de tumbos y experimentos. Los pesos pesados de la estrategia esperan para ser descubiertos o revisitados, pero eso será en el próximo número de RetroManiac. ¡No os lo perdáis!



Según el propio hiroyuki takahashi, se sirvió de silver ghost para crear la saga shining force





INFLUENCIAS ARTÍSTICAS CON RENOMBRE. Kure Software Koubou no sólo puede presumir de aportar su granito de arena a los cimientos de varios géneros, sino que también tuvieron el privilegio de trabajar con artistas como Toshitaka Amano.

Imágenes tomadas de:
www.atarimania.com
www.mobygames.com
www.atariage.com
www.dadgum.com
gury.atari8.info
web.archive.org
www.worldofspectrum.org
darkscarfy.tripod.com
theodor.lauppert.ws
www.geocities.co.jp/SilkRoad-Oasis/1081/sghost/syoukai.htm
www.wikipedia.org
www.braingames.getput.com

913930 0

SCORE SHIELD ENERGY

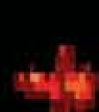
INSERT COIN

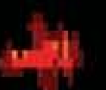
>> 1UP!



Blasteroids Arcade (Atari Games) **1987**

En nuestros viajes a través de infinidad de universos pixelados (y también poligonados) hemos tenido que enfrentarnos a bicharracos de todo tipo. Es en el clásico 'Blasteroids' donde nos encontramos con uno de los más reseñables y recordados de este particular bestiario espacial. Tras limpiar un determinado número de sectores de los asteroides que tanto incordian a las naves que se aventuran a cruzarlos, saldrá a nuestro encuentro Mukor, una especie de amenazador moco verde galáctico con cara de pocos amigos y tentáculos atrofiados, por los que expulsará algo que, con ese nombre tan apropiado que le pusieron, preferiremos desconocer su naturaleza. Para acabar con él tendremos que dispararle a sus muñones, que una vez destruidos harán que Mukor huya para curar sus heridas y volver a enfrentarse con nosotros en niveles de dificultad más elevados. Un enemigo que deja huella y que a pesar de su fealdad consiguió ser protagonista absoluto de la portada del juego en sus versiones domésticas.







PC FUTBOL

Cada otoño, según comienza la liga, empieza el goteo de nuevos juegos de fútbol. Nuevos, por decir algo, porque desde hace más de una década es hablar de los mismos nombres de siempre, los "FIFA" y los "PES". Y luego tenemos también los managers, donde hay prácticamente la misma variedad de juegos ("Football Manager", "Championship manager", "FIFA manager" y pare usted de contar), todos los años la nueva y revolucionaria entrega que en el fondo es más de lo mismo pero con algún regate más y actualización de plantillas.

Sin embargo, en España existió una saga de origen patrio cuyo hueco nadie, ni los unos ni los otros, ha conseguido volver a llenar, pese a todos los años que han pasado. Ni siquiera ella misma pudo hacerse sombra al intentar reinventarse y revivir viejos éxitos. Hablo, por supuesto, de "PC Fútbol". Bajo el mando de Dinamic Multimedia y posteriormente de Gaelco, cada año los amantes del deporte rey esperaban ansiosos su nuevo "PC Fútbol" cargadito de novedades y experiencias jugables (aunque luego los juegos no siempre estuviera a la altura de las expectativas o no tuvieran tantas novedades) y aupándolo siempre a los primeros puestos en las listas de ventas de videojuegos de ese año.

Repasemos ahora la saga más longeva y de más éxito del software español (con el permiso de Virtual Toys y sus "Imagina ser"). Es hora de ponernos los calzones cortos y las botas de fútbol porque el balón va a echar a rodar.

Por: Vampirro

1992 Simulador profesional de fútbol (MS-DOS)

Todo en esta vida tiene unos orígenes más o menos humildes y los "PC Fútbol" no son la excepción. Y el origen de la saga es el "Simulador profesional de fútbol", de hecho, este juego no sólo fue el inicio de algo grande sino también el final de algo grande, pues fue el último juego realizado por la clásica "Dinamic Software", en asociación con el grupo editorial Jackson y distribuido por primera vez en quioscos y librerías. El juego, aunque básico y muy limitado para los estándares de hoy en día, incluía muchísimas novedades para los juegos de la época. Por un lado, contaba con un simulador de fútbol con datos reales de todos los jugadores de primera división de la LFP, y por otro se incluía además una base de datos, muy pequeña y escasa pero que sin embargo era algo totalmente novedoso en aquellos tiempos.

Como juego de fútbol no era nada tampoco del otro mundo, ya que su simulador estaba basado en una versión VGA del "Míchel" de la compañía, que ya era un juego con unos cuantos años a su espalda. ¿Lo recordáis en Spectrum?

El principal logro del título fue hacer que los hermanos Ruiz, fundadores y propietarios de "Dinamic Software", se asociaran con Gómez-Centurión, dueño por aquel entonces de las revistas de HobbyPress ("Micromanía", "Microhobby", "Hobby Consolas", "PC Manía", etc), para fundar la futura "Dinamic Multimedia".



1993 PC Fútbol (MS-DOS)

Aunque no es el primer producto sacado al mercado por la nueva "Dinamic Multimedia", honor que le corresponde a "PC Basket", sí fue el gran éxito de la compañía. Siguiendo la línea trazada por su "Simulador profesional de fútbol", se entregaba en el producto (a la venta en quioscos y librerías) por un lado un juego de fútbol y por el otro una base de datos, ya bastante más completa, con todos los equipos de primera división así como información histórica de la competición. Un gran acierto, los comentarios de Michael Robinson, famoso por sus apariciones en Canal+, y que a partir de este momento se asociaría siempre con los "PC Fútbol", incluso aunque en algunos títulos no estuviera presente.

Como juego de fútbol, el simulador había avanzado bastante desde la anterior versión, pero era aún demasiado simple y limitado comparado con los juegos de la época. Entre los modos de juego tenías el modo arcade, donde escogías un equipo y jugabas todos los partidos del campeonato de liga del mismo, y el modo manager, donde te hacías cargo, además de los partidos, de la gestión económica del club así como de la compra/venta de jugadores.

Como curiosidad, aunque el juego estaba limitado únicamente al campeonato de liga del año 1993/94 (última liga ganada por el Barça de Cruyff en el último momento con el fallo del penalti de Djukic), también había disponibles para contratar a grandes estrellas internacionales como Roberto Baggio o Maradona, aunque no había ningún equipo fuera del campeonato liguero español.

En definitiva, se trataba de un juego bastante simple para los parámetros de lo que hoy en día consideraríamos apropiados para un manager al manejar sólo un año, sólo la Primera División de la liga española, la gestión económica consistía en el precio de las entradas y las vallas publicitarias, así como la petición y devolución de préstamos. Los jugadores no tenían moral ni tampoco se lesionaban nunca, aunque podían ser expulsados nunca cumplían sanciones, y así cientos de cosas), pero la buena prensa gracias a los artículos de las revistas de Hobbypress, la alta disponibilidad y, sobre todo, a que no había competencia mejor en el terreno de los managers de fútbol hicieron del primer "PC Fútbol" un gran éxito de ventas.





1994
PC Fútbol 3.0 (MS-DOS)

Siguiendo con el éxito de PC Fútbol, Dinamic sacó al mercado tras un año de desarrollo su "PC Fútbol 3.0", más grande, más profundo y, en definitiva, mejor. Por supuesto, la base de datos se amplió, contando ahora con los datos de Segunda División, pero las principales novedades, al menos las más atractivas, estaban en el lado del juego de fútbol.

De cara al simulador, a nivel gráfico distaba un mundo con la anterior versión. Los sprites eran mucho más grandes y detallados, se incluía un nivel de zoom más amplio que en la anterior versión y, como detalle, fue el primer juego (o al menos se vendió así) en hacer que los jugadores estuvieran a escala del campo.

La dificultad había aumentado ya que ahora sí que existían las lesiones y las sanciones, y los jugadores se cansaban y era necesario mantener una plantilla más amplia y no, como decía cierto entrenador del Real Madrid, sacar cada partido a los mismos cabrones de siempre.

Y, al fin, el juego no se terminaba cuando se jugaba el último partido de la liga 94/95 (la liga de Valdano con el Madrid) sino que podías continuar indefinidamente año tras año, siempre que los bugs te dejaran. Así, podías coger cualquier equipo modesto y convertirlo, con esfuerzo, tiempo y cariño, en el campeón de Liga de Primera División.









1995
PC Fútbol 4.0 (MS-DOS)

Un año después, "PC Fútbol" siguió creciendo, siendo el primero en salir tanto en diskettes como en CD-ROM. Por supuesto, la base de datos volvió a ampliarse, pero lo mejor estaba en la parte del juego.

De cara al manager se incluía por primera vez el modo **Promanager**, que te convertía en un entrenador a la búsqueda de equipo, de forma que según tu prestigio recibirías ofertas de diversos clubes empezando por la Segunda División y pudiendo ascender hasta acabar entrenando a los grandes españoles como el Madrid o el Barça.

Aunque tan sólo podía jugarse con equipos españoles, al fin se incluían competiciones europeas (y, por lo tanto, equipos europeos). El simulador, si bien a nivel gráfico no recibió una mejora tan drástica como el anterior, a nivel jugable sí se había mejorado mucho. Por ejemplo, fue el primer "PC Fútbol" con fueras de juego, y los pases ahora eran guiados. Como defecto por poco realista, podría decirse que era demasiado fácil meter un gol desde el centro del campo, y que la velocidad en los delanteros estaba demasiado sobrevalorada. En cualquier caso, para mí, fue el simulador más divertido de todos los "PC Fútbol".

Y como manager, todo el juego se había hecho más profundo. Las posiciones de los jugadores se especializaron más, contando con defensas centrales, laterales izquierdos, mediapuntas, etc. En definitiva, un gran "PC Fútbol" el de aquella liga 95/96 que en la vida real acabó con el doblete del Atleti, hasta el punto de que fue el primer "PC Fútbol" en exportarse a otros países ("PC Calcio", "PC Argentina"...).

Con la llegada de la versión 4 del programa de Dinamic también aparecieron localizaciones del programa con las ligas de otros países muy seguidos por estos lares. PC Calcio obtuvo un buen tirón, con al menos dos temporadas repletas de defensa a la italiana y equipos tan míticos como Milan o Juventus. ¡Casi nada! PC Argentina comenzó algo tímido con aquel 'Clausura 95' a caballo entre Pc Fútbol 3.0 y 4.0, pero poco a poco se convirtió en un referente del fútbol del país sudamericano con 'Apertura 96', 'Apertura 97' o 'PC Fútbol 2000 Argentina Clausura'.





1996
PC Fútbol 5.0 (MS-DOS/Windows)

La liga española del 96/97 fue la denominada Liga de las Estrellas debido a la masiva llegada de estrellas con gran renombre de fuera de nuestro país. Fue el año del Barça de Ronaldo, del Madrid de Suker y Mijatovic, del Depor de Rivaldo, del Valencia de Romario, etc. En España se vivía una auténtica fiebre del fútbol, y en ese ambiente había una gran expectación por el próximo "PC Fútbol".

Por suerte para los aficionados, Dinamic Multimedia no defraudó en absoluto con el más ambicioso y revolucionario "PC Fútbol" sacado hasta la fecha (y visto en retrospectiva, de su historia). El juego había crecido tanto que ya no había versión en diskette, y se incluía en el mismo CD-ROM tanto la versión de MS-DOS como la de Windows 95. Su interfaz había sido completamente remodelada dándole un toque más vistoso y sobre todo más moderno y asequible.

Entre las principales novedades, se incluía ya la Segunda División B, una mayor cantidad de clubes extranjeros y, por lo tanto, de jugadores, un sistema de compra/venta de jugadores más avanzado y realista, nuevo personal del club (fisios, secretario técnico...), etc. Sin embargo, la principal novedad estaba en el campo. La saga daba el salto a las 3D, compitiendo de tú a tú (o más o menos) con el principal peso pesado del año, el "FIFA 96".

Como curiosidad, incluía con el juego un programa para la realización de quinielas, el cual utilicé alguna vez y, aunque nunca me llevé nada, siempre acertaba más resultados que yo.



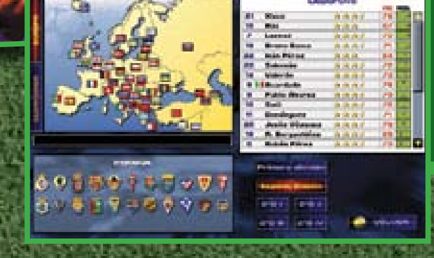


1997
PC Fútbol 6.0 (Windows)

La versión 6.0 no trajo muchas novedades con respecto a la versión 5.0 aparte de la actualización de los datos y una mejora en el entorno del juego. Aunque en la versión 5.0 el simulador era 3D, los jugadores seguían siendo sprites. Fue en esta versión cuando estos también dieron el salto a los polígonos, requiriendo por lo tanto un ordenador considerablemente más potente para poder moverlo que su predecesor.

Este "PC Fútbol" fue el último en muchos aspectos. Fue el último en tener distintas versiones para las distintas ligas, fue el último en centrarse únicamente en la liga española, fue también el último en el que intervinieron los hermanos Ruiz, y fue el último PC Fútbol netamente superior a su anterior versión.

En cualquier caso, desde el punto de visto jugable, fue simplemente un juego evolutivo (como puede serlo cualquier FIFA o PES de hoy en día) dando más de lo mismo pero un poco mejor (y a nivel gráfico, bastante mejor), arrasando en las listas de ventas.





1998
PC Fútbol 7.0 (Windows)

Aunque en muchos aspectos nuevamente fue un "PC Fútbol" evolutivo, sí incorporaba más novedades que su predecesor. La principal de todas ellas era que, al fin, podían jugarse otras ligas, por lo que la marca "PC Fútbol" aglutinaba ahora a todos los "PC *algo*" en un sólo producto.

El simulador, si bien a nivel técnico estaba a la vanguardia tecnológica de juegos de fútbol, a nivel jugable empezaba a distanciarse mucho de la competencia (sobre todo si se lo comparaba con el genial "FIFA 98"). En la parte de manager, aparte de poder dirigir equipos de fuera de nuestro país, pocas novedades más se presentaron. En cualquier caso, nuevamente arrasó en ventas, superando incluso a su predecesor.





1999
PC Fútbol 2000 (Windows)

Con este juego Dinamic quiso solucionar de una vez por todas el gran mal de la saga "PC Fútbol" hasta ese momento: los bugs. Para ello, prácticamente reescribió de cero el juego dotándolo de una mayor estabilidad.

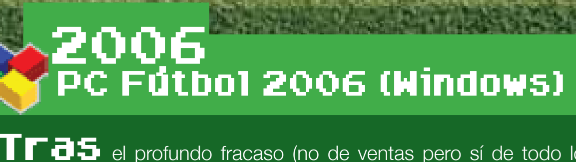
Pero no sólo se cambió su estabilidad, con la reescritura se rediseñó el interfaz, haciéndolo más bonito aunque también más pesado, necesitando un ordenador bastante más potente que el anterior para poder moverlo.

Se añadieron nuevas opciones como la gestión del merchandising y el catering (que aunque parecieran superfluas podían hacer de tu equipo una máquina de hacer dinero y, por lo tanto, de conseguir a la larga grandes éxitos deportivos), así como el control de la cantera y la creación continua de nuevos jugadores, ya que por fin los jugadores envejecían y se retiraban y había que sustituirlos por otros nuevos.

El simulador, lógicamente, también fue renovado, pero no se trataba ya de que simplemente no fuera tan bueno como la competencia, es que ni siquiera era divertido (salvo por verlo fallar y echarte unas risas con él), así que se podía considerar directamente malo y era mejor ni probarlo ni siquiera.

En definitiva, "PC Fútbol 2000" era un buen manager de fútbol, una excelente base de datos y un malísimo simulador que ya no contaba con la imagen de Michael Robinson y que en ventas, pese a no ser malas, ya no eran lo que fueron.





2006
PC Fútbol 2006 (Windows)

Tras el profundo fracaso (no de ventas pero sí de todo lo demás) de "PC Fútbol 2005", para el año siguiente Gaelco decidió ponerse las pilas para sacar un juego que hiciera honor a su nombre. Las mejoras con respecto al juego del año anterior fueron notables.

Volvía la liga Promanager, los errores en la base de datos estaban en su gran mayoría corregidos, el juego era más estable y podía ser arrancado desde cualquier unidad... y había añadidos nuevos en la franquicia, como por ejemplo la gestión de la pretemporada, el visionado en 2D y el sistema V-Lima, que permitía dar órdenes a los jugadores durante el partido.

¿Era suficiente? No, "PC Fútbol 2006" no era un buen juego, pero al menos había mejorado mucho con respecto al anterior año, por lo que... ¿tal vez en 2007?





2000
PC Fútbol 2001 (Windows)

Este título fue el último "PC Fútbol" sacado por Dinamic Multimedia. No incluía ninguna novedad reseñable (ni tampoco tenía la imagen de Michael Robinson), sólo cambios menores y, eso sí, una mejor optimización de su código, por lo que podía jugarse bien en ordenadores menos potentes que "PC Fútbol 2000", amén de una considerable corrección de pequeños bugs de la versión anterior.

Por mencionar algo nuevo del juego, en él se incluían más países jugables, algunas mejoras interesantes en el simulador (aunque siguiera siendo malo, torpe y aburrido. Pero siendo justos, a nivel técnico estaba a bastante altura), que, en la liga española, se incluyera la tercera división o la inclusión de las declaraciones de prensa.

En definitiva, se trataba de un título continuista que contaba con el mejor manager y base de datos de fútbol y uno de los peores simuladores de fútbol del mercado.

2007
PC Fútbol 2007 (Windows)

Y llegamos al último "PC Fútbol" de Gaelco, y al menos el último que siguiera la estela de aquel lejano ya "Simulador Profesional de Fútbol". Gaelco seguía mejorando y ampliando el juego, y esta vez la principal novedad consistía en un editor que te permitía toquetear cualquier equipo y/o jugador del juego.

Por supuesto, tenemos la actualización y ampliación con nuevos datos de la base de datos, mejoras en el simulador de fútbol, corrección de bugs (podía tener la estabilidad de un "PC Fútbol 7.0", o quizá algo menos)...

Pero el problema del juego no era la falta de opciones sino la experiencia de juego en sí. El interfaz del juego en general hacía algunas cuestiones esenciales bastante engorrosas, lo que le hacía perder enteros en la adictividad. Eso, y seguir lleno de bugs y errores, hacía que, aunque era el mejor de los "PC Fútbol" de Gaelco, aún siguiera sin ser un buen juego.

Otros PC Fútbol

PC USA'94
No es un "PC Fútbol", pero este PC USA'94 de Tower Communications "imitó" claramente al juego de Dinamic en los quioscos, lo que llevó, aparte de la mala prensa por parte de las revistas de HobbyPress, a un juicio por parte de Dinamic Multimedia por plagio.

PC Selección Española de Fútbol
Esta vez sí, el juego de la selección sí era de Dinamic. Contó con dos ediciones, la de la Eurocopa del 96 (basada en el "PC Fútbol 4.0") y la del mundial de 1998 (basada en el "PC Fútbol 6.0").

PC Calcio, Argentina, Premier...
Dinamic intentó expandir el éxito de "PC Fútbol" sacando versiones de la saga en diversos países (y también en España). El primero fue PC Calcio 4.0, y en el mismo año también PC Fútbol Argentina 4.0. El año siguiente, con la versión 5.0 de "PC Fútbol", apareció Premier Manager en Inglaterra de la mano de Gremlin, y también Francia tuvo su versión de "PC Fútbol". A partir de "PC Fútbol 7.0" se aglutinaban todas estas ligas en el mismo juego.



2005
PC Fútbol 2005 (Windows)

Tras tres años de sequía, en 2004 Gaelco anunciaba que compraba los derechos de "PC Fútbol" y que se disponía a desarrollar un nuevo juego de la saga. Tenían dos posibilidades, o utilizar todo lo desarrollado en Dinamic para "PC Fútbol" o empezar de cero creando un nuevo juego. Valientemente, escogieron la segunda opción, más complicada pero que le permitiría romper con todos los problemas y errores de la saga. ¡Demonios! ¡Si hasta tenían de nuevo a Michael Robinson! ¿Pero qué podía salir mal?.

Pues todo lo que podía salir mal. Carecía de la liga Promanager, la base de datos tenía numerosos errores (pese a tener la licencia de la LFP), el juego salía al escritorio cada dos por tres, la equipación de algunos equipos como el Celta estaba mal, muchos jugadores estaban tan mal caracterizados que no podían haberse fijado en el real para hacerlos (por ejemplo, el camerunés Samuel Eto'o era blanco en el juego), el modo manager tenía menos opciones a controlar que los últimos "PC Fútbol" de Dinamic, el balance sólo funcionaba el primer año, después siempre tenía 0 €, el juego no funcionaba si la unidad de DVD no era la d:, y, para colmo, el principal atractivo con respecto a los anteriores juegos, la posibilidad de jugar partidos y ligas on-line, Gaelco se lo cargó al cerrar los servidores al poco de la salida del "PC Fútbol 2006".

En definitiva, un intento a priori loable que se convirtió en el segundo juego más vendido en España ese año y en el número uno de los más devueltos.



La polémica se desató con esta versión de Pc-Fútbol. Miles de usuarios se quejaron amargamente en los foros oficiales obligando a Gaelco a cerrarlos incluso. Los ánimos no se calmaron a pesar de los parches que lanzaron a continuación para arreglar los problemas.

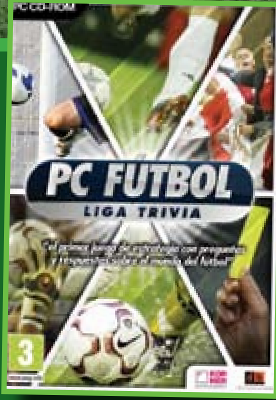
Para lo que hemos quedado

Aunque pareciera el fin, y aunque los viejos aficionados suspirásemos para que alguien, tal vez "FX Interactive", comprase los derechos de "PC Fútbol" y sacaran un juego que hiciera justicia a la saga a la que hacía nombre, fue Korner Entertainment quien adquirió finalmente "PC Fútbol" y "PC Calcio" a finales del 2009, así como, posteriormente, todos los derechos de "PC Básket".

Finalmente, en 2010, Korner sacó el último "PC Fútbol" hasta el momento, con el título "PC Fútbol Liga Trivia" que, como su nombre indica, no se trataba de un manager o un simulador de fútbol sino, simplemente de un juego de preguntas y respuestas sobre el deporte rey.

Independientemente de la calidad que pudiera atesorar el juego de Korner, "PC Fútbol" no es simplemente un nombre, es una marca con solera con un estilo de juego que no tiene nada que ver con los trivias ni los juegos de preguntas y respuestas. Incluso con títulos como el justamente vilipendiado "PC Fútbol 2005", por muchos defectos que tuviera, seguía el mantra de la franquicia.

Tal vez Korner Entertainment vuelva a sacar otro juego con el nombre de la saga, y tal vez siga siendo otro Trivia. O tal vez otra empresa compre los derechos y saque otro juego. Y se llamaría "PC Fútbol", claro. Pero si no permite fichar a tus jugadores, si no permitiera gestionar tu club, si no hubiera partidos, si no dejara escoger un equipo desde lo más bajo de las competiciones nacionales y auparlo a lo más alto de las competiciones internacionales, si no estuviera todo eso... nunca sería un verdadero "PC Fútbol". Aunque llevara su nombre. Aunque lo lleve.

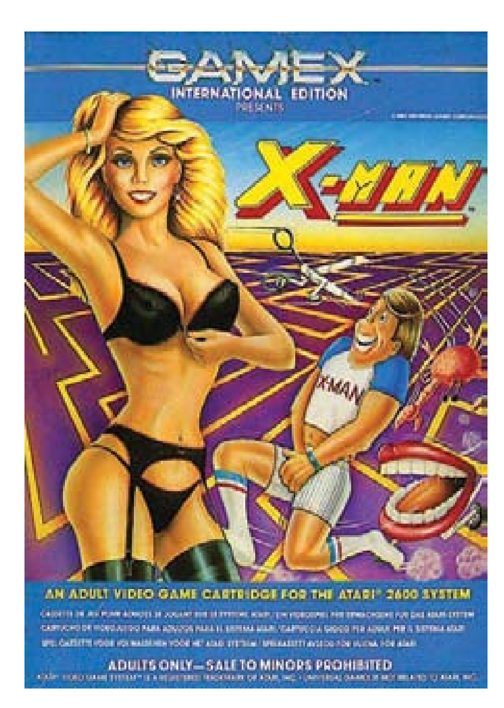


Repasamos algunas de las carátulas de videojuegos más curiosas, sorprendentes o bien realizadas de la historia.



Rival Turf (1992)

Jaleco y sus juegos sospechosamente parecidos a los de otras desarrolladoras... No es que Rival Turf! fuera una especie de 'wanabee' de Final Fight, es que prácticamente calcaba sus diseños, aunque eso sí, siempre con cierta personalidad propia que hacía que los juegos de la nipona tuvieran su propio encanto. Rival Turf! en Estados Unidos fue bendecido con una composición puro años 90. Desde los dos tipejos con cara de malotes y chaquetones que no les llegan al cueño (¡ese pañuelo!), hasta el genial degradado de fondo y el edificio tintado de azul. No le iría tan mal a Jaleco cuando el juego obtuvo un par de continuaciones, así que mejor nos callamos ya...



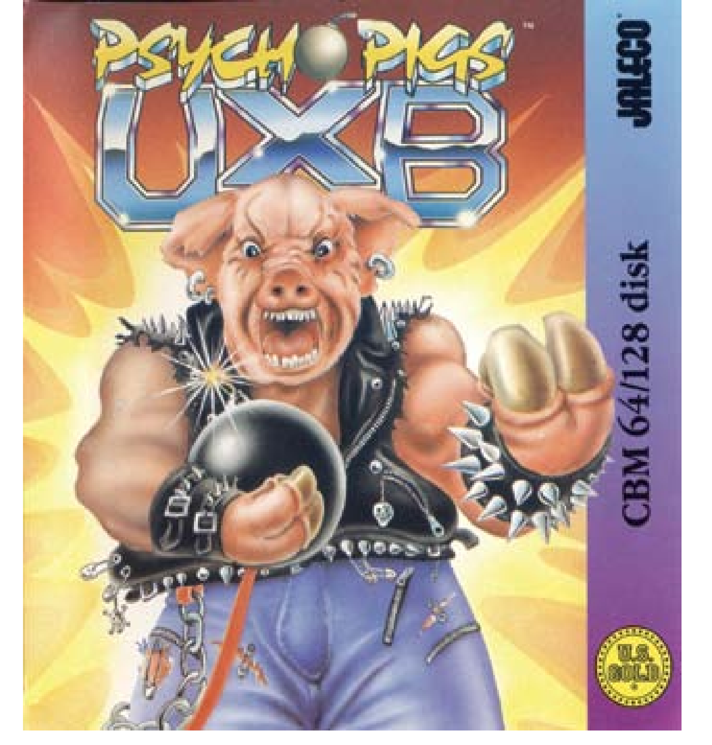
X-Man (1983)

Con esta portada está claro que no se trata de un juego sobre un superhéroe de Marvel. X-Man no tiene más poderes que cualquiera de nosotros, pero sí tiene enemigos en forma de tijeras, cangrejos y bocas que le persiguen por varios laberintos para cortarle el "arma X" con la que tiene que "derrotar" a varias señoritas que le esperan desnudas en la habitación central de cada pantalla. Porno pixelado para los tiempos de la Atari 2600.



Darkseed (1992)

Para un videojuego contar con una ilustración de H.R. Giger, diseñador de 'Alien', en su portada es todo un lujo. Y eso es lo que ocurrió con 'Dark Seed'. El estilo biomecánico de Giger, tan característico en su obra, aparece aquí en la imagen de un inquietante rostro femenino. Cyberdreams consiguió que Giger les permitiera usar algunos de sus diseños para el juego, y para la portada eligieron su obra 'Li II' de 1974. Para realizarla, Giger usó como modelo a su pareja de la época, la actriz suiza Li Tobler, quien se suicidaría un año después. Muchos acusaron a Giger de causar en su amada los problemas psicológicos que la llevarían al suicidio al usarla como modelo para sus macabras creaciones, pero lo cierto es que de alguna manera consiguió inmortalizarla gracias a su arte.



Psycho Pigs UXB (1988)

Este juego, titulado en Japón "Butasan", venía incluido en la mítica colección Erbe 88. Hoy lo habrían llamado "Angry Pigs" porque el objetivo era acabar con el resto de la piara arrojándoles bombas con temporizador. En realidad los cerdos del juego no tienen esta pinta de macarras, ya que aparecen representados como unos adorables monigotes al estilo japonés. Pero quizás con esta portada agresiva se vendieran más cortezas.



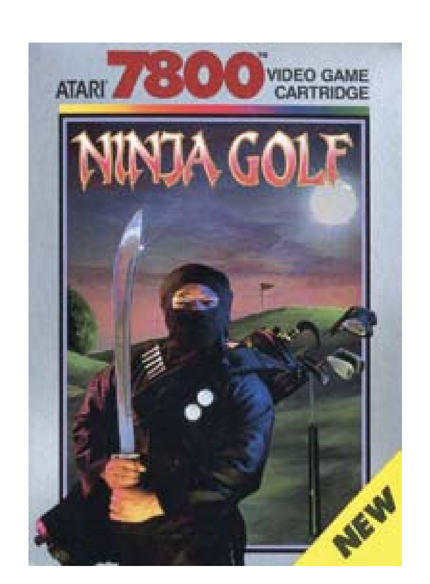
Simulador de vuelo (1982)

Es ver una portadita de Psion para Spectrum y nos ponemos nostálgicos. No tenemos remedio. 'Simulador de Vuelo' no era más que el 'Flight Simulator' de la época (nombre con el que se le conocía en las islas británicas por cierto). En nuestro país lo trajo Investronica junto a otra serie de software lúdico con bastantes añitos, imaginamos que a precio de ganga. La cosa es que la carátula dejaba poco a la imaginación por que lo único que veríamos luego en el juego sería precisamente esto: los cuadros de mandos del avión y las luces de la pista de aterrizaje. Arcaico aunque con encanto, lo que más nos gustaba era perdernos en el precioso atardecer de la foto. Y punto.



Street Fighter 2010 (1990)

La portada grande es de la versión japonesa, porque mola más, es apocalíptica, guerrera y con mala gaita, aunque el título, al igual que en las versiones para occidente, puede llevar a engaño. Y es que el juego de Capcom para Famicom (o NES) poco tiene que ver con la saga Street Fighter. Controlaremos a una especie de policía cyborg de nombre Kevin que debe intentar frenar a un ejército de robots desalmados en un hipotético año 2010 (¡uf! ¿Pero esto no lo hemos pasado ya?). El juego es una plataformas de acción de alta dificultad y controles algo imprecisos, nada que ver con la saga de Okamoto sino fuera porque en Estados Unidos y Europa se vendió como continuación del primer Street Fighter, cambiando el nombre de Kevin a Ken y adaptando la historia para que no chirriara. Cosas veredes, Sancho...



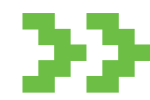
Ninja Golf (1990)

"Tras varios años de entrenamiento ninja ya estás preparado para la prueba final: ¡los nueve hoyos de Ninja Golf!" Este título para Atari 7800 alterna la simulación deportiva y el arcade. Nuestro ninja tiene que terminar cada hoyo por debajo del par, y entre golpe y golpe a la pelota debemos recorrer el green combatiendo contra ranas gigantes, serpientes, dragones, otros ninjas… ¡e incluso tiburones! Su excéntrico planteamiento lo convirtieron en un clásico instantáneo que hoy podemos disfrutar para escarnio de sus creadores en versión Flash.



Camerica

Un interesante intento de saltarse las normas en el estricto mercado consolero



Creada a finales de los ochenta por David J Harding, Camerica (1988) tuvo una vida laboral algo efímera terminando en la bancarrota hacia el año 1993 en gran parte debido a las inevitables demandas por parte de determinado gigante nipón...

Camerica Limited Inc, es una de esas cenicientas que navegó en las fronteras de la ilegalidad en este mundillo de los videojuegos (para el que no lo haya leído recomiendo fervientemente al hilo de esto el reportaje sobre Tetris en nuestro nº6). Su valor se basaba en la creación con y sin licencia, de juegos y periféricos para la NES (Nintendo Entertainment System). En cualquier caso, permisos, licencias y litigios aparte, nadie puede quitarle a Camerica el mérito de ser una de las primeras empresas en desarrollar juegos y hardware para la NES, y además hardware con relativo éxito a pesar de su corta existencia. Veamos algunos de sus ejemplos:

Supersonic fue el enemigo acérrimo de NES Advantage, un mando con botonera diseñado igualmente para jugadores zurdos y diestros con conexión inalámbrica, lo que le hacía tomar (a priori) ventaja sobre el dispositivo oficial. Pero pintaban bastos y en los aparentes beneficios de Supersonic, además de un más que desafortunado diseño triangular (quizás más parecido a un destructor imperial de la Guerra de las Galaxias, lo siento salió la vena más friki) se presentaba el molesto inconveniente de tener que estar reponiendo sus baterías constantemente. Aunque la puntilla (a estas alturas) la podamos encontrar en este incalificable vídeo de promoción con banda sonora incluida que bien podría recordarnos a algún extracto de rap sacado de la serie protagonizada por el indómito Will Smith, el Príncipe de Bel-Air. Os recomiendo su reproducción encarecidamente para echar unas risas. Si la vena coleccionista os corroe, un parámetro genético común en nuestros lectores, aún podéis haceros con un ejemplar, con un leve vistazo por Ebay lo podéis conseguir por unos 14$, eso sí… ojito con las baterías…

Camérica y **Codemasters** han ido de la mano, a pesar de la corta existencia de la primera en varias ocasiones. Entre los vástagos que resultaron de esta relación existe una serie de videojuegos reconocidos por su peculiar color dorado que Codemaster cedió a Camerica para que ésta los desarrollara. De esta relación y de la capacidad de Camerica para poder saltarse la protección que Nintendo estableció en los cartuchos para la NES, surgió un producto creado por **Richar Darling** (Codemaster) denominado **Aladdin Deck Enhancer.** Este dispositivo, que se saltaba igualmente el chip de seguridad, y que contenía un





Publicidad de impresión. Todo en el anuncio de TV del joystick de Camerica rezuma 'ochenterismo'. Eso sí, el mando tenía mala pinta incluso para aquellos tiempos. ¿Triangular? ¿Por qué? ¿No eran suficiente tortura las esquinas del mando original de NES?

sistema de gestión de memoria aumentándola en 64Kb, y un chip gráfico propio que dotaban a los videojuegos desarrollados sobre él de indudables recursos técnicos. El llamado **Aladdin Deck Enhacer** (ADE) se instalaba directamente sobre la ranura donde conectamos los cartuchos originales de la NES, y en el otro extremo el ADE suministraba la ranura sobre la cual insertábamos los cartuchos diseñados para él. Por si fueran poco las mejoras técnicas que aportaban el ADE, otra de las razones de su éxito fue la importante rebaja que se aplicaba sobre el precio de los mismos, del orden del 50% (¿no está mal verdad?). ADE, que disponía de un mecanismo para activar y desactivar su utilización en la zona europea, no llegó nunca a comercializarse en el viejo continente y además de su limitada expansión comercial, (a pesar de lo que os podáis pensar), tampoco es que en América disfrutaran de un prolífico portfolio de videojuegos, limitado finalmente a siete cartuchos. Cinco videojuegos individuales: '**Big Nose Freaks Out**', '**Dizzy the Adventurer**', '**The Fantastic Adventure of Dizzy**', '**Linus Spacehead's Cosmic Crusade**' y el clasicazo '**Micromachines**', y dos pack de cuatro juegos en uno. El primero de juegos plataformeros de aventuras, '**Quatro Adventure**' (Boomerang Kid, Super Robin Hood, Treasure Island Dizzy y Linus Spacehead), y el segundo un pack de juegos deportivos '**Quatro Sports**' (Baseball Pros, Soccer Simulator, Pro Tennis y BMX Simulator). En el tintero se quedaron un buen número de títulos que nunca vieron la



El rap de Supersonic

Si le echáis un ojo al anuncio escucharéis de fondo una musiquita rapera la mar de pegadiza y sin desperdicio. Para animaros a cantarla mientras miráis a los alucinados personajes del spot nada mejor que dejaros la letra del tema (cortesía de www.i-mockery.com)

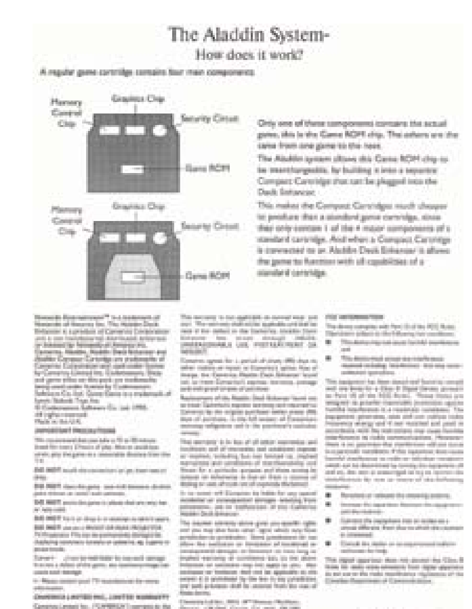
SuperSonic is the number one bet
it's got no wires, it's the one to get!
Arcade action is where you'll be
SuperSonic will set you free!
NO WIRES!

It works with Nintendo... it will do
Games for players one and two!
Higher scores is what you'll see
SuperSonic will set you free!
NO WIRES!

SUPERSONIC!!!



NES elevada al cuadrado. Si Nintendo apostaba por incluir chips específicos en algunos de sus cartuchos para mejorar los gráficos, Codemasters escogió un camino, a priori, bastante más interesante...



The Aladdin System-
How does it work?

A regular game cartridge contains four main components.

luz a pesar de ser anunciados a bombo y platillo. Una verdadera pena sin duda, porque la experiencia del jugador entre los juegos diseñados sobre cartuchos originales de NES y estos adaptados al ADE eran muy patentes. Por desgracia eso ya no lo veremos, quizás si a Camerica distribuidora del producto, le hubiera ido mejor en los juzgados otro gallo cantaría.

Por último no podemos pasar por alto un dispositivo que a pesar de no estar creado directamente por Camérica si que esta fue parte importante en su distribución. Se trata de una herencia de los denominados "pokeadores", software capaz de modificar determinadas zonas de memorias en el código de los juegos permitiendo la modificación de variables del mismo, como el número de vidas, armas infinitas, reducción del número de enemigos… y vete tu a saber. **Game Genie**, supuso el salto a las consolas de estos pokeadores ya muy comunes en los ordenadores de 8 bits de la época. Desde el punto de vista del diseño, Game Genie, tenía dos slots, uno donde se insertaba el cartucho original del juego, y otro que se conectaba a la NES. Y desde el punto de vista del funcionamiento la cosa era igual de sencilla. Cuando conectábamos cartucho y Game Genie a la consola, aparecía un menú donde debíamos introducir unos determinados códigos, que se superponían a la verdadera información del cartucho. Uno de los inconvenientes de Game Genie fue el encontrar códigos para los videojuegos, para ello incluso se llegó a publicar una suscripción periódica no gratuita a través de la cual podíamos recibir muchos de ellos. Otro de los medios de publicación fueron las revistas impresas de la época, y actualmente no resulta complicado darse una vuelta por en webs especializadas y encontrar códigos de este tipo para máquinas antiguas y nuevas, pero es que también podéis utilizarlos en muchas ocasiones en emuladores de consolas compatibles



con estos códigos… ¿Interesante, verdad?

Camerica junto a **Galoob** fue la responsable de distribuir estos "cartuchos" creados por la británica Codemasters. Vendieron más de cinco millones de unidades entre EEUU, Canadá y Europa, en España la empresa responsable de su distribución fue **Famosa** (sí, sí, la de las muñecas…)

La polémica persiguió a Game Genie, viéndose envuelto en una demanda que interpuso Nintendo a sus distribuidores, y que supuso la paralización de las ventas en EEUU, pero no en Canadá y Europa (Reino Unido) donde pudo continuar. Finalmente la justicia americana le dio la razón a Galoob y Camérica y el producto siguió vendiendo bastante bien, no en vano Game Genie no se quedó en la NES, aparecieron versiones para GameBoy, SNES, MegaDrive… aunque ya no estaba Camérica de por medio.

La vida de Camérica no fue finalmente tan exitosa y se queda en una de tantas anécdotas que alforan en este mundillo. Quizás ganara una gran batalla en los juzgados, pero perdió muchas otras que desgastaron, y mucho, la viabilidad de la empresa, desapareciendo finalmente en el año 1993.



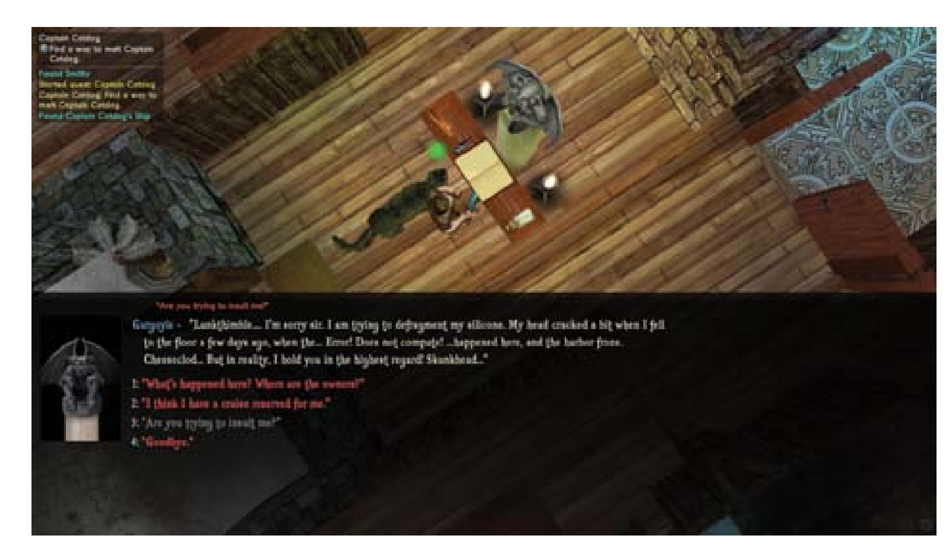
Auténtica tortura. Cualquier usuario de la época hubiera preferido otro método para introducir los tediosos códigos del Game Genie, ¡pero ese era el precio a pagar por hacer trampas!





Ville Mönkkönen

Nuestro compañero Ruber Eaglenest habla largo y tendido con uno de los desarrolladores indies más famosos en la escena internacional y nos descubre su nuevo juego de inminente publicación



Perspectiva cenital: Aparte de ser una visión más cómoda para evitar interferencias por parte del jugador, también resulta más sencillo cuando se diseñan los personajes, objetos, escenarios, etc. La vista superior os puede recordar a los juegos deportivos de antaño para microordenadores, pero al poco el ojo se acostumbra rápidamente y nos damos cuenta que estamos ante un señor juego de rol.

Ville Mönkkönen es una leyenda de la primera época de los juegos indies gratuitos allá por el año 2003. Famoso por su juego de supervivencia Notrium, vuelve a la carga tras una época de preparación para su próximo gran juego: Driftmoon. Un RPG de fantasía que también opta a entrar en Steam via Greenlight. Para la entrevista contamos con la colaboración de Ruber Eaglenest que ha contactado con este autor indie para presentarnos este nuevo gran juego, y charlar sobre tiempos pasados, los indies y los RPG en general.

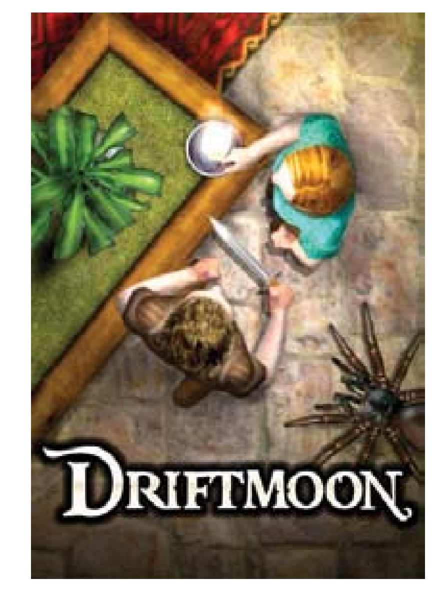
Ruber: Ville, para la gente que no te conozca y que no haya oído hablar de tu juego: ¿Qué es Driftmoon?

Ville: Driftmoon es un juego de rol que está repleto hasta el borde de misiones, aventura y de pequeñas extrañas criaturas. Estamos tratando de ofrecerte una aventura que te sorprenda y que te haga sonreír, pero que también te lleve más lejos que la mayoría de las demás. Si siempre has querido un juego que deje huellas birllantes, o resolver un misterio de traición, asesinato y robo, o cabalgar a Steamie, la Ballena de Vapor submarina, o encontrar una pequeña mosca que quiere dominar el mundo, entonces este juego es para ti.

Ruber: Han pasado 10 años desde tu anterior juego. ¿Qué ha estado haciendo Ville Mönkkönen desde la publicación de su juego previo más importante, Notrium? Ha pasado mucho tiempo.

Ville: ¿Diez años? ¡Exageras!, sólo han pasado 9 años. ;) De una forma u otra he estado trabajando en Driftmoon todos estos años: Comencé a trabajar en el motor del juego que hay tras Driftmoon en el 2005, además de trabajar en el editor que viene con el juego (¡sí, cualquiera puede jugar a los mods, o probar el editor por ellos mismos desde ya!). El trabajo en el juego en si mismo comenzó en 2009, así que se podría decir que hemos estado trabajando en Driftmoon durante tres años ya. Y en cuanto a mi trabajo diario, he estado haciendo juegos educativos; y quizás más importante; he estado criando a dos niños pequeños junto con mi esposa Anne, que es la otra mitad de nuestro estudio de juegos indies: Instant Kingdom.

Ruber: Oh vaya, sí, lo siento, casi 9 años entonces. Suena bien, y me parece tiempo muy bien empleado, je, je. Fue un alivio para mi encontrarme con la noticia de que estabas trabajando en Driftmoon. Sabes, recuerdo Notrium de una época donde los juegos gratuitos indies empezaban a brillar con calidad, y comenzaron a dejar una gran influencia en los futuros desarrolladores indies. Estoy hablando de juegos como Cave Story, Cloud de Jenova Chen (o más tarde su Flow, Chen es el autor tras títulos como Flower o Journey); y algunos juegos comerciales o shareware como Wik and the Fable of Souls, o Gish de Edmund McMillen (Binding of Isaac)... Hubo muchos más, pero recuerdo a esos juegos con cariño, Notrium incluído. Ya sabes, ese grupo de juegos entre el 2003 y 2005 que realmente forjaron la escena indie actual. ¿Cómo recuerdas aquella época? ¿Quién era Ville entonces, y qué filosofía tenías acerca de los juegos gratuitos?



sistema:
Windows (Wine para Linux o Mac)
origen:
Finlandia
desarrolla:
Ville Mönkkönen
género:
RPG
jugadores:
1
lanzamiento:
Finales 2012
web:
www.instantkingdom.com

Aunque el juego de Ville aún no ha salido publicado, si que podéis descargar una demo bastante completa y larga con la que podáis haceros una idea de como será Driftmoon. El descuento actual del 20% si reserváis el juego en su web está muy bien, pues el precio real del juego es y será 14,99 euros. Es de interés notar que el descuento lo puedes coger ahora y funcionará para siempre, no tiene fecha de caducidad, así que píllalo ahora, ¡y úsalo cuando quieras! Ville también está 'luchando' para que el juego sea aceptado en Steam a través de la iniciativa 'Greenlight'. Puedes apoyarle desde la página dedicada en Steam (http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=93040120)

Ruber Eaglenest es un desarrollador indie *wannabe*, esto es, está tratando de iniciar su carrera creando juegos gráficos. Aunque procede del mundo de la Ficción Interactiva (sí, las viejas aventuras de texto), donde era anteriormente conocido como **El Clérigo Urbatain**, creador de aventuras, bajo cuyo pseudónimo realizó unas cuantas, entre ellas a destacar: 'El Extraño Caso de Randolph Dwight', 'Por la Necedad Humana', y el remake del clásico de Spectrum, 'Drácula'; y también periodista amateur en el ezine SPAC. Más recientemente ha sido colaborador del blog de videojuegos **Game Under** (http://www.gameunder.es)

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)



Grandes puntuaciones: Notrium se publicó en 2003 en colaboración con Michael Quigley. Es una mezcla de juego de acción, supervivencia y exploración del vasto escenario. El juego obtuvo el reconocimiento de la mayoría de la comunidad indie en un momento en el que desarrollo independiente era aún una novedad. Uno de los grandes valores del juego de Ville fue sin duda la gran capacidad de personalización de Notrium, una perita en dulce para los ‘modders’ de medio mundo.

Ville: Mi filosofía por entonces era muy sencilla, forjarme un nombre ahí fuera, y conseguir un trabajo en la industri de los videojuegos. Funcionó, no hay ningún substituto a tener experiencia real en crear videojuegos en tu currículum cuando vas a pedir un trabajo. De alguna manera conseguí más de lo que esperaba con esa filosofía, aunque tuve que rechazar unas cuántas buenas ofertas porque aún quería terminar mis estudios.

Estaba en mi adolescencia cuando publiqué Notrium, y tenía mucho más tiempo libre que hoy en día; así que estuve trabajando muchas horas a diario para poder terminar Notrium. Hoy día sigo siendo el mismo hombre, pero mi vida es bastante diferente. Estoy muy agradecido por todas las cosas que ahora tengo, especialmente mi esposa y mis niños, pero obviamente tener una familia significa que ahora tengo un montón de cosas importantes que hacer con mi tiempo; y es por esto que no puedo esclavizarme con Driftmoon durante horas y horas. Esto ha hecho que el juego progrese un poco más lento, pero nos ha forzado (a mi y a mi mujer) a pensar sobre qué características realmente queremos que aparezcan en el juego. Driftmoon es un juego mucho más maduro que Notrium, tanto en jugabilidad como en historia.

Ruber: Notrium era..., es un “RPG de acción y supervivencia con perspectiva cenital”. Fue tu juego más importante hasta la fecha. ¿Cómo evalúas su éxito como juego, y como motor para hacer mods? ¿Cómo de lejos llegó la comunidad en torno a él?

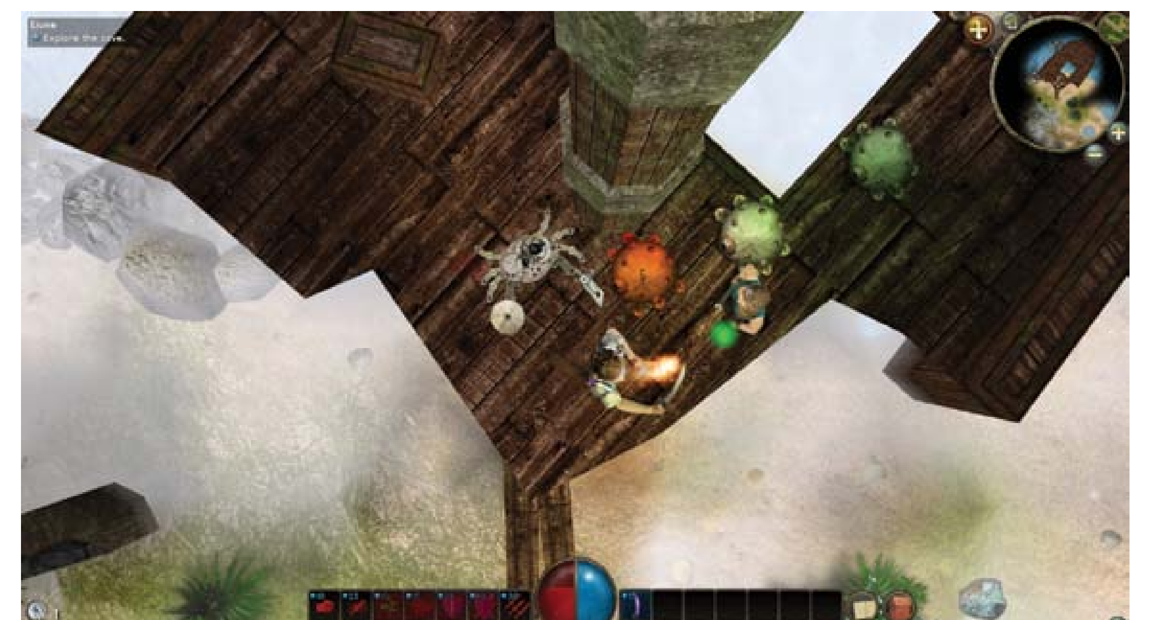
Ville: No me di cuenta de la popularidad de Notrium hasta tarde. Millones de descargas era un gran número entonces. He rejugado Notrium unas cuántas veces desde entonces, y en todas ellas me matan unas 10 veces antes de que consiga llegar a cualquier sitio; y es fácil quedarse atascado en el juego. Dispones de tan pocos recursos que es muy difícil volver a ponerte en pie. Con Driftmoon hemos aprendido de esos errores. Driftmoon es mucho más fácil de abordar, a la par que es lo suficientemente difícil para mantener el combate interesante.

El sistema de modificación de Notrium estaba inspirado por un par de fans que estaban deseosos en modificar el juego, y yo estuve interesado en darles más cosas para modificar. Fue un gran éxito, No recuerdo exactamente cuántos mods se hicieron, pero debo de haber jugado unos veinte mods de Notrium a lo largo de los años. Pero el sistema de mods de Notrium tenía sus debilidades. En primer lugar, modificar el juego era tan difícil que la mayoría de los mods jamás llegaron a terminarse; y segundo, no había una manera sencilla de acceder a los mods una vez terminados. Driftmoon ha sido creado con la escena mod en mente desde el principio: hay un editor fácil de usar para crear los niveles; además de un sencillo pero poderoso lenguaje de scripting. Y más importante, puedes instalar cualquier mod de Driftmoon sólo con un click desde dentro del juego. Es una especie de “creador de RPGs” gratuito para juegos desde perspectiva cenital.

Ruber: Notrium y Driftmoon, como la mayoría de tus juegos tienen una cámara que muestra el escenario desde arriba, una cámara cenital. ¿Por qué te gusta especialmente esa perspectiva?

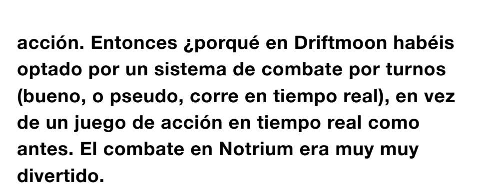
Ville: Básicamente porque quiero que mis juegos tengan un elemento de exploración y sorpresa. Con la vista cenital no puedes ver muy lejos lo que está por delante de tí, así que siempre te sorprendes cuando encuentras algo nuevo. Quiero dar esa sensación especial a mis jugadores. La sensación de: ¡Mira, he encontrado algo! Y hay un montón de cosas por encontrar en Driftmoon. :)

Ruber: Como hemos dicho, Notrium era un híbrido destacable entre RPG y juego de acción. Entonces ¿porqué en Driftmoon habéis optado por un sistema de combate por turnos (bueno, o pseudo, corre en tiempo real), en vez de un juego de acción en tiempo real como antes. El combate en Notrium era muy muy divertido.

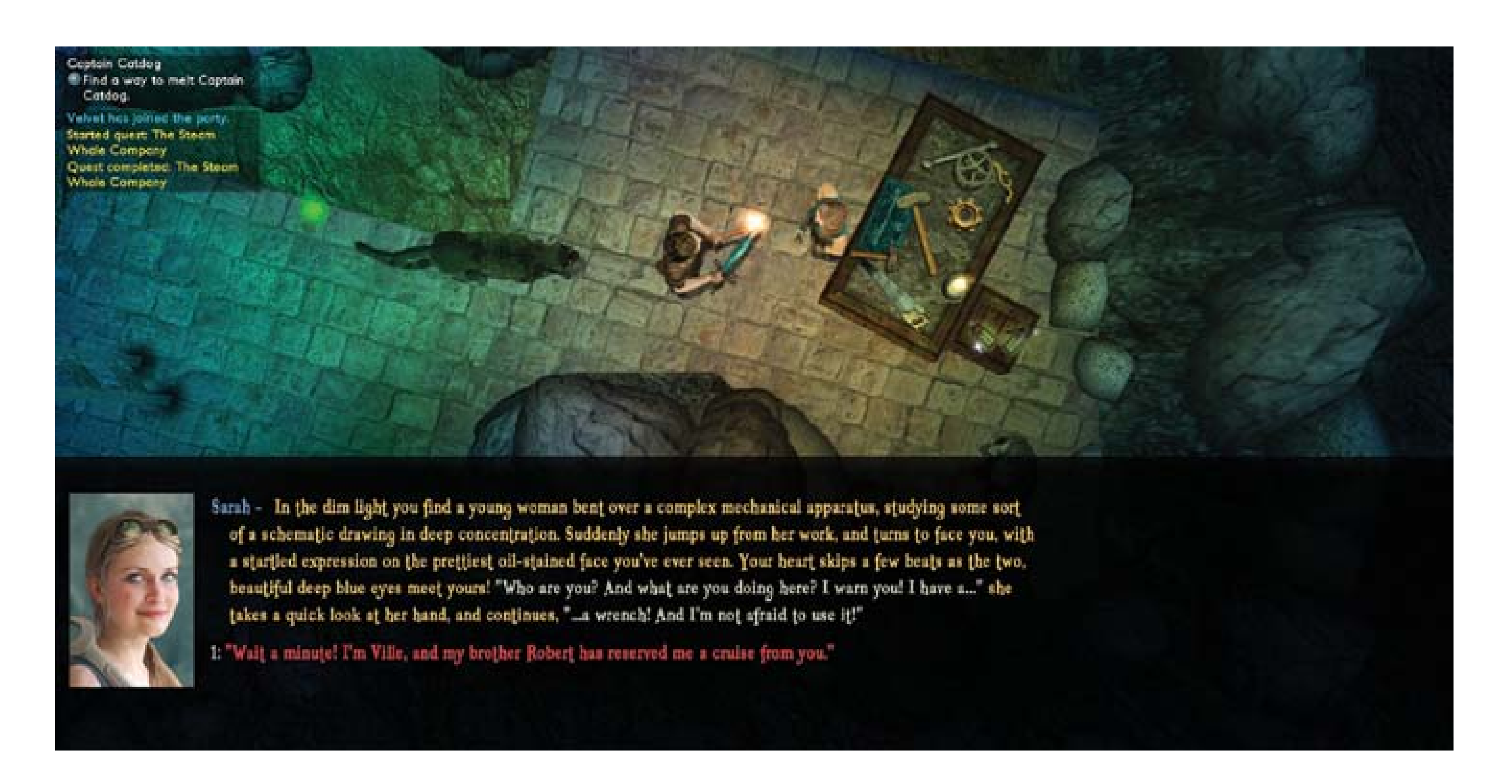




Ville: Inicialmente hicimos un prototipo de Driftmoon con un combate de acción rápida como en Notrium. Pero encontramos que el sistema de combate basado en turnos funciona mucho mejor para este juego en particular. Con Driftmoon queríamos enfocar el juego en la historia y en las partes de exploración; queríamos que el jugador sintiese que tiene todo el tiempo del mundo para explorar este lugar. Mientras que el combate en Driftmoon es bastante rápido y requiere pensar mucho, siempre eres libre de pausarlo en cualquier momento, y habitualmente tienes la opción de retroceder. Me encanta el sistema de combate, requiere la cantidad justa de pensamiento y estrategia para pasar por los enemigos más difíciles. Una vez que desarrollas un poco el personaje, y lo equipas con nuevas habilidades de combate, tienes a tu disposición un buen montón de opciones “en combate” para hacer; y hay una gran variedad de niveles de dificultad: en el de “nivel Aventurero” puedes jugar el juego como si de una aventura se tratase; en el último nivel “Guardián”, proporciona un gran reto a los jugadores de RPG hardcores.



Ruber: Hablando del mundo construido. Sí, el mundo de Driftmoon se siente más maduro y sólido que el de Notrium, de hecho, aunque es fantasía de espada y brujería, el universo se siente muy sólido, con entornos naturales



tangibles, personajes creíbles y buenos diálogos. ¿Qué fuentes de inspiración usásteis para construir este universo?

Ville: La mayoría proviene de nuestra salvaje imaginación. ;) Cuando Anne y yo hacemos una tormenta de ideas, siempre acabamos con unas cuantas (buenas o malas); y luego elegimos sólo las que más nos gustan. :) Pero, naturalmente, grandes juegos como Baldur's Gate, películas, buenos libros..., son una gran fuente de inspiración. Aunque suene medio broma, Anne muy a menudo consigue ideas para Driftmoon mientras le lee libros infantiles a nuestros hijos; y (además de los obligados libros infantiles), me gusta leer libros de fantasía. El Señor de los Anillos, Harry Potter, Mundodisco, etc. También nos gusta ver películas de Star Trek o Hércules Poirot, por nombrar algunas recientes.

Ruber: Una cosa acerca de Notrium que estaba genial para la época es que el mundo se sentía muy vivo, con las plantas y palmeras meciéndose al viento. ¿En qué aspectos la construcción del mundo ha sido mejorada en Driftmoon respecto a Notrium?

Ville: Con Driftmoon realmente hemos continuado donde Notrium lo dejó, y hemos realizado los árboles y las rocas en 3D; hemos añadido el vaho de la respiración en zonas frías; agua, hormigas, cucarachas, abejas gigantes, preciosas semillas flotantes, niebla, cofres del tesoro, setas luminosas, falsos esqueletos, y por supuesto agujeros de Snatchers (una especie de cangrejos inteligentes y parlantes), por nombrar algunos. De hecho hay toda una historia de fondo de un imperio Snatcher hace tiempo perdido, cuyos restos aún están activos, protegiendo sus tesoros. Mis favoritos son las plumas de plata, escondidas a lo largo de todo Driftmoon; y os lo aseguro, habrá un uso para todas las plumas al final del juego.

Ruber: Recientemente me he terminado Skyrim, y al salir de la primera zona, en la demo de Driftmoon, he entrado en el mapa, y me he quedado algo desilusionado en que todo el mundo dibujado para la ficción del juego, no está modelado como fases jugables. Bueno, desilusionado es demasiado negativo, lo que trato de expresar es: "¿No sería genial si uno pudiese viajar a lo largo de todo Driftmoon, desde un lugar importante hasta otro? ¿Poder viajar por todos esos ríos y montañas?" Pero por supuesto, en un equipo de tan sólo dos, desarrollar todo eso debe de ser muy caro. Así que, esto no es una queja, sólo que el juego funciona muy bien en el lado de la exploración, que uno quiere más y más...

Ville: De hecho, originaramente intentamos hacer Driftmoon como un juego de mundo abierto, pero no terminaba de funcionar bien. Nos dimos cuenta de que si el jugador tenía que caminar durante 10 segundos sin ver nada interesante, es que algo estaba mal. Así que eliminamos toda el área completa, y decidimos centrarnos en localizaciones más pequeñas pero más funcionales. Básicamente decidimos que no meteríamos contenido vacío en Driftmoon; queremos que nuestros jugadores tengan un montón de cosas que hacer, y detalles divertidos para descubrir en cada localización. Basándonos en las toneladas de comentarios positivos que hemos recibido, creo que hemos tomado la decisión correcta. :)

Ruber: Sí, definitivamente creo que esta aproximación a "capítulos" o "islas" te permite meter un buen montón de extras o misiones opcionales en cada zona...

Ville: Ese es uno de los grandes beneficios, por ejemplo, podemos mostrar al jugador cuántas misiones quedan por completar en el area. A mi personalmente me encanta la sensación de saber que he completado un area.

Ruber: En cuanto al sistema de combate, aunque es sólido, el soporte de los personajes y su comportamiento, ... hecho de menos algunas cosas... Por ejemplo, quiero equipar a un compañero con una daga, clico sobre ella y la arrastro sobre él, pero esta cae al suelo. Y no puedo comandar a los personajes que me sigan o que se queden en retaguardia.

Ville: Efectivamente, tal y como sospechas, esto es algo que aún estamos debatiendo. Por un lado, añadir más controles al jugador para controlar a los compañeros añadiría más opciones estratégicas al combate. Pero por otro lado, no queremos complicar la interfaz o el sistema de combate demasiado. Así que aún estamos abiertos al debate en cuanto a este asunto, al igual que en otros temas.

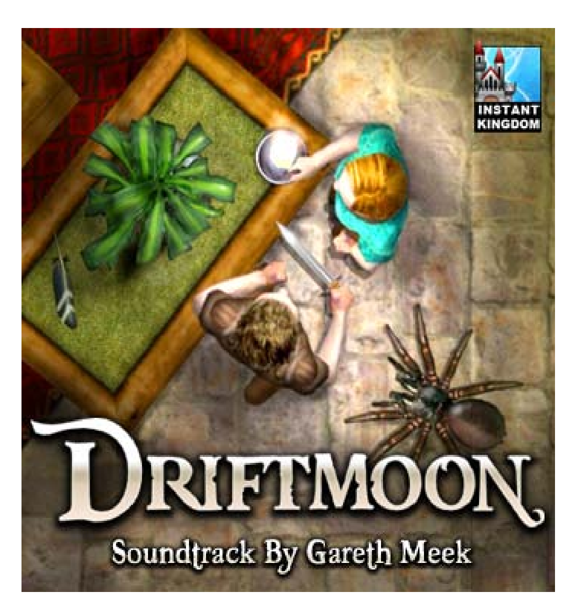
Ruber: Hablemos de los gráficos. Los gráficos de Driftmoon se sienten indie, en el sentido de ser algo humildes, y... los pantallazos no le hacen justicia al juego. Creo que el juego luce precioso en movimiento, debes realmente verlo en movimiento para poder apreciarlo. Y el mundo, incluyendo las areas oscuras, está repleto de color. Cuéntanos algo acerca de esto, tus influencias, limitaciones, el trabajo duro, etc.

Ville: Siempre me ha encantado el diseño gráfico. Incluso quise ser artista de pequeño. Estuvimos debatiendo largo tiempo sobre el estilo gráfico de Driftmoon, para al final tirar hacia el estilo casi realista actual. De esta forma podemos usar más fácilmente fotografías como material de trabajar, especialmente para el entorno. Llegó un momento en que Anne estaba ansiosa de fotografiar nuevas texturas para el juego, que no tengo ni que mencionárselo en nuestros paseos, ella siempre está disparando con su cámara a todas partes. La mayor parte de las plantas de Driftmoon provienen de nuestro vecindario, lo cual es algo anecdótico pues vivimos cerca del ártico, y la mayor parte del juego transcurre en junglas.

Por otro lado, este año hemos unido fuerzas con Johanna Sundström, que se está formando para ser diseñadora gráfica. Tiene un arduo trabajo por delante ya que tiene que dibujar todos los retratos del juego. Y hay cerca de cien personajes en el juego, así que definitivamente esta teniendo un curso intensivo de dibujo de retratos. Pero más que obtener una enorme cantidad de retratos increíbles, nos encanta su compañía, y su visión plasmada en los personajes.

Ruber: Eso del realismo me ha resultado extraño. Como dije, el mundo, incluso en las areas oscuras está muy colorido. Cuéntanos algo acerca del color, la decisión en cuanto a la paleta, ya que, aunque uses texturas realistas, el mundo exuda fantasía por todos sus píxeles.

Ville: Realmente, no hemos usado ninguna foto directamente de la cámara. Así que siempre hay un proceso de edición para transformar esas fotos basadas en el mundo real en algo que encaje bien en el mundo de Driftmoon. Soy muy cuidadoso en mantener el estilo visual del juego. Hemos realizado decisiones conscientes acerca de usar fotografías como un punto de partida en el mayor número de casos, porque (1) Anne es buena tomando fotos, y le encanta, y (2) nos ahorra un montón de trabajo el no tener que comenzar desde cero con cada pequeño arbusto que añadimos al juego. Si no hubiesemos tenido la ayuda de las fotografías, no podríamos estar tan avanzados en el desarrollo a como estamos ahora; así que, no ha sido una mala opción. Pero a pesar de lo dicho, he tenido que dibujar un montón a mano, especialmente los humanos y los personajes; ¡es casi imposible hacer que un guerrero lagarto Rakan se quede quieto mientras lo fotografías! :)



Música de Gareth Meek: El encargado de la banda sonora de Driftmoon es un jovencísimo músico inglés de tan sólo 23 años que se acercó a Ville una vez que se enteró del desarrollo del nuevo juego. Reconocido fan de Notrium, Gareth visitaba a diario la página web de Ville esperando encontrar alguna novedad, y cuando por fin vió que el desarrollador finlandés se embarcaba en otro proyecto no se lo pensó mucho y se ofreció para crear la banda sonora que acompañaría al juego.



Ruber: Entonces... acerca del color...

Ville: No queríamos que Driftmoon fuese un juego gris y triste, queríamos tener abundante color. Además queríamos darle al juego un montón de variabilidad, y crear diferentes ambientes para cada una de las zonas. De hecho, no es una cuestión de definir un estilo único para el juego, sino que hemos buscado tener un estilo específico para cada mapa. Si te fijas atentamente, cada mapa y mazmorra tiene un ambiente distinto entre ellos. Para hacer esto más fácil, hice una herramienta que, por ejemplo, te permite pintar un paisaje de invierno, o una mazmorra, y ahora podemos usar esos estilos predefinidos para crear nuevas areas.

Ruber: ¿Y que hay del punto de vista técnico de los gráficos? ¿Cómo los haces e implementas en el juego? Ya que este es un extraño híbrido entre 2D y 3D.

Ville: Siempre me ha encantado la animación basada en sprites, así que para empezar decidimos hacer los personajes y la mayoría de objetos dibujándolos en una tableta o fotografiándolos. No creo que sea un factor limitante, y además nos ayuda muchísmo en acelerar el desarrollo; usualmente hacer un nuevo personaje nos lleva nada más que unas pocas horas. El terreno decidimos hacerlo por completo en 3D, porque da una gran sensación de profundidad. El estilo visual es muy diferente con la mayoría de los juegos, y siempre es bueno tener un factor de diferenciación.

Ruber: Para quien no lo conozca, coméntanos en qué consiste la animación por sprites, y porqué decidiste usarla.

Ville: Mi anterior juego, Notrium, usaba largas hojas de sprites (sheets), donde cada frame de cada animación tenía que ser dibujado. Cuando comencé

Driftmoon decidí que era imposible de hacer eso porque teníamos cerca de cien tipos de personajes diferentes, así que decidimos hacer los personajes a partir de pequeñas partes como manos, piernas y cabeza que podían animarse moviéndo, escalando y rotando usando el editor de animaciones interno al juego. Y lo que es más, nuestros modders no tendrían que aprender a moderlar en 3D, lo único que necesitarían para hacer un nuevo personaje es un programa para pintar cada parte individual de un personaje, las piernas, manos, etc. Creo que el sistema funciona de forma fantástica para Driftmoon, le da al juego un estilo muy fluido: Coseguir que todo se pueda editar desde dentro del editor del juego nos ha permitido, precisamente eso... animarlo casi todo.

Ruber: Hablemos ahora sobre colaboraciones: Anne, tu esposa, es la otra mitad de tu pequeña compañía. Tengo entendido que ella se ocupa principalmente del texto y guión. Especialmente los diálogos que están realmente bien. El juego está repleto de texto, hay numerosas opciones en los diálogos, algunas opcionales y otras no; pero es una cantidad de texto que no aburre. Son muy muy divertidos. A mi personalmente me gustan especialmente que haya opciones en los textos, se siente como el componente de exploración del juego pero en los temas y conversaciones. Cuéntanos de primera mano, el rol de Anne en el juego, y su aproximación al texto, inspiraciones, etc.

Ville: Siendo desarrolladores indies, ambos llevamos muchos sombreros, desde testear todo el juego a tareas de desarrollo. Básicamente la única tarea que Anne no hace es programar en C++, aunque a veces usa el lenguaje de script del juego. Anne comenzó principalmente tomando fotografías y trabajando con los efectos de sonido, pero finalmente me ha sorprendido ya que es una excelente escritora y diseñadora de niveles.

Escribimos la mayor parte del guión y de los diálogos juntos, alternándonos para refinar cada uno de los textos hasta que ambos quedamos satisfechos con el resultado. A veces acabamos haciendo una guerra de edición sobre pequeños detalles, pero como somos una pareja casada tenemos el beneficio de que cada uno respete la opinión del otro. Así que es genial tener a dos personas trabajando a la vez en los textos del juego, ya que es de las tareas que consumen más tiempo en el proceso de desarrollo. No hemos contado la cantidad de texto del juego, pero hay fácilmente para mantenerte leyendo durante horas. Como una nota adicional interesante, sólo podemos trabajar juntos a altas horas de la noche, cuando los niños están durmiendo.

Ruber: Siguiendo con el equipo que te ha ayudado a realizar Driftmoon... Me quedé maravillado por la banda sonora. Es realmente buena. Recomiendo a todos los que gusten la música de estilo fantasía épica medieval que vayan a la página oficial de Gareth Meek en bandcamp y que escuchen su excelente música. Cuéntanos algo de la colaboración con Garetn para la música del juego.





Una pareja de éxito
Instant Kingdom, el nombre bajo el que trabaja Ville, es en realidad la unión de Anne Mönkkönen y por supuesto el propio Ville Mönkkönen. Anne es la mujer de Ville, y se encarga de tareas de diseño de niveles, creación de diálogos, fotografías para la creación de texturas (como habréis leído en la entrevista), e incluso en los efectos de sonido que se podrán escuchar. Ville es el encargado de la programación 'dura' del juego por supuesto, y posee varios premios que avalan su sobresaliente trabajo. Ambos forman una pareja estupenda que se complementan en la creación de Driftmoon, y que esperemos que lleven a buen fin este esperado proyecto.
Más información en: http://www.instantkingdom.com/about/

Ville: Un día nos llegó una grata sorpresa, ya que Gareth nos envió de repente una canción para nuestro trailer. Así que inmediatamente supimos que habíamos encontrado a nuestro hombre, así que... inmnediatamente le echamos el guante. Desde temprano decidimos que no queríamos rellenar cada minuto de juego con música, ya que sería demasiado repetitiva. Así que hicimos que Gareth compusiese unas canciones que entren y salgan del juego de forma suave sin que el jugador se de cuenta. Gareth ha sido una gran aportación al equipo, y trabajar con él ha sido extremadamente fácil y rápido; le enviamos una descripción de cada nivel, y al cabo de unos días el viene con unas cuantas piezas adecuadas para cada zona.

Ruber: Hablemos de la escena indie. ¿Que tal ves la escena indie ahora mismo? ¿La sigues?

Ville: He conseguido hacerme amigo de algunos desarrolladores indies, y siempre nos encanta jugar juegos indie. Desde que empezamos a hacer Driftmoon hemos estado ansiosos de ver hacia donde iba la escena indie RPG. Es genial ver como los RPGs indie están comenzando a ganarse el respeto que se merecen. Aunque aún tengo que ver un RPG teniendo un gran éxito, estoy casi seguro que Driftmoon será un éxito excepcional. :)

Ruber: ¿Qué diferencias encuentras entre esta época y cuando empezaste a hacer juegos gratuitos?)

Ville: Comencé en 1998, por supuesto han ocurrido un buen montón de cosas desde aquella época. Ha ocurrido internet, han ocurrido los juegos para móviles. En 1998, la única manera de sacar a tu juego ahí fuera era a través de los discos de las revistas especializadas. Era la época del 3D, cuando lo único que tenías que hacer para ser famoso era hacer un juego en 3D. Es mucho más fácil ser un desarrollador indie ahora que antes, hay mejores herramientas para poder desarrollar tus ideas, hay estupendas maneras de conseguir que la gente juegue tus juegos. En estos días ni siquiera tienes que saber



programar para hacer un juego, lo único que necesitas es hacer un mod usando el editor de Driftmoon. :)

Ruber: Entonces, del panorama actual, ¿qué juegos te gustan o recomiendas?

Ville: Me gustan mucho los juegos anteriores de Bethesda, Oblivion, Fallout 3, aún tengo que probar Skyrim, pero lo haré en cuanto termine Driftmoon. Me gustan los RPGs modernos, pero de alguna manera siento que son demasiado blandos para mi, cuando los comparo con aquellos de mi niñez. He escuchado esta queja por parte de mucha gente, imagino que no es que los juegos de ahora sean peores, sencillamente ahora hay una forma diferente de jugar a estos juegos cuando no tienes una cantidad de tiempo ilimitado. Soy un gran fan de la era dorada de hace una década. Juegos como Baldur's Gate 2, Planetscape: Torment, Arcanum, Fallout 2. Además de juegos de hace dos décadas, como Star Control II, y especialmente Ultima VII que para mi es uno de los mejores RPGs que existen, aún es completamente jugable usando Exult o Dosbox.

Ruber: ¿Y en cuanto a indies?

Ville: Me lo he pasado bastante bien con Mount and Blade, y Torchlight. Pero me gusta que mis RPGs sean más orientados a historia, y realmente no he encontrado ningún gran juego de rol indie orientado a historia. Nunca le he cogido el truco al combate en los jRPGs, los juegos de Spiderweb y la serie de Eschalon requieren una inversión de tiempo considerable en la interfaz del usuario y en las mecánicas de combate que es un poco difícil meterse de lleno en ellos (en este momento, no tengo mucho tiempo...). Pero una vez que aprendes lo básico, estoy seguro que son unos juegos geniales.

Como yo mismo tengo esta experiencia de estar demasiado presionado por el tiempo para poder jugar en condiciones a juegos interesantes, hemos intentado poner un montón de nuestro seso en hacer que Driftmoon sea muy fácilmente abordable. Pero serán los jugadores los que me dirán si lo hemos conseguido. ;)

Ruber: Hoy día hay un montón de maneras de monetizar un juego, y estoy seguro de que esto ha sido posible gracias a los indies y a juegos innovadores como Minecraft. Se podría decir que ahora hay muchas maneras diferentes de pagar las facturas. De hecho uno poría decir que tú has usado el alphafunding o el betafunding. De hecho, ahora mismo, hay un suculento descuento en tu web para pre-comprar Driftmoon. Está en beta y sirve como precompra con acceso al mismo juego desde el mismo momento de la compra (o antes si consideras la demo). Y esto te permite un buen aporte de feedback por parte de los compradores; y recibir un buen soporte por parte de los fans; resumiendo: ha sido una gran manera de mantener tu desarrollo. Entonces, ¿qué opinas del alphafunding, crowfunding, y todas las cosas que terminan en unding? ¿Cómo de importantes han sido las precompras para el desarrollo?

Ville: ¡El alphafunding ha funcionado fantásticamente para Driftmoon! Y más importante que pagar las facturas, es que esto nos mantiene motivados. Cada vez que publicamos una nueva versión, obtenemos toneladas de feedback y apoyo, y eso nos mantiene en marcha. También es un buen montón de trabajo, asegurarse de que cada versión que publicamos encaja para los jugadores actuales. Y tenemos que asegurarnos de que la gente jugando a una versión anterior, podrán continuar por donde lo dejaron en la versión siguiente. Pero merece la pena, aunque sólo sea por el útil (y muy motivador) feedback que recibimos y los nuevos amigos que hacemos con cada jugador.

Ruber: Y ¿qué le espera al futuro de Instant Kingdom una vez que publiquéis el juego? ¿Quizás portarlo a tablets? Creo que el juego encajaría perfectamente en iPads y tal...

Ville: Una vez que Driftmoon esté publicado, definitivamente consideraremos portarlo a iPad, además de portarlo a Linux y Mac. Después de eso, podría llegar la hora de ponerse con Notrium 2... :)

Ruber: Ville, ha sido un placer conocerte, y te deseo lo mejor para ti, tu familia y tus hijos (juego incluído). Muchas gracias por tu tiempo. ¿Quieres dedicarnos unas palabras finales?

Ville: ¡Muchísimas gracias por la entrevista Ruber! Creo que una de las tareas más importantes para Driftmoon es que queremos tener un juego que sea a la vez, ligero, tirando al lado humorístico pero a la vez con una gran profundidad. Así que esperamos que Driftmoon, os sorprenda y os provoque unas cuantas sonrisas, pero además os presentará historias profundas e interesantes, con algo de alimento para la mente. Así que, si has llegado hasta aquí leyendo, ¿porqué no vas y descargas la demo de Driftmoon? Esperamos que Driftmoon te lleve en una aventura fantástica y poco convencional, que esperamos, ¡no olvidarás en mucho tiempo!





Un clásico intemporal
Ultima VII fue quizás un adelantado a su tiempo. La complejidad del título de 'Lord British' (Richard Gariott) rivalizaba tan sólo con las excentricidades de su creador coronado en la ficción. El séptimo capítulo de la saga es largo, eterno, y con miles de cosas por hacer. Increíble.



Fallout
Posiblemente uno de los juegos más importantes de las últimas décadas gracias a la sabia mezcla de rpg, combate y exploración. Ganó varios premios a finales de los 90 y revolucionó de alguna forma un género anquilosado en las mismas mecánicas durante años.

Maldita Castilla

Lo último de Locomalito ha llegado y desde luego no defrauda. Caballeros andantes en una Castilla medieval y fantástica, plataformas, acción, buena música, aroma arcade. ¡Por Dios y Castilla! *

¡Llegó el día! Tras esperar un buen puñado de meses desde que el genial desarrollador indie anunciara la producción de Maldita Castilla, hemos estado esperando con mucha ilusión (y ganas) a echarle al juego la zarpa encima. Primero tuvimos la oportunidad de probar una demo que sólo sería un pequeño anticipo de lo que nos hemos terminado por encontrar y por fin, el pasado 12 de diciembre, Locomalito publicó su última gran producción, un juegazo con todas sus letras que bebe de las influencias del desarrollador en sus años mozos y que es un fiel reflejo de aquellos juegos que pasaron por los salones recreativos del planeta.

Maldita Castilla, un título para un videojuego que condensa en su simpleza todo lo bueno que nos vamos a encontrar luego. Una tierra infestada de monstruos y bichos, un caballero andante que tiene que liberarla y un sabor castizo que echábamos de menos en los videojuegos, y que quizás no veíamos desde los 80 con la explosión del soft lúdico patrio en los sistemas de 8 bits. Siguiendo la estela de grandes arcades de toda la vida como el enorme **Ghost'n'Goblins** de Capcom, del que Locomalito toma prestada la puesta en escena y algunas mecánicas, pero también de **Karnov** o **Rygar**, Maldita Castilla posee una persoanlidad única que hará las delicias de todos los amantes de los juegos de toda la vida que echaban de menos un reto en 2D que siguiera la fórmula canónica de los videojuegos, y que como dice Locomalito en su web: "*He echado en falta juegos como Ghost'n'Goblins durante años, así que me he decidido a hacer uno yo mismo*"

Nada más comenzar el juego una bonita intro contada a partir de pequeñas ilustraciones inspiradas en los libros de la Edad Media nos explicará la historia que rodea este Maldita Castilla. Baste con decir que un mogollón de bichos infernales han decidido apoderarse de las tierras de campesinos y nobles, y que están sembrando el terror allá por donde pisan. ¿Nuestro cometido? Seguir las indicaciones del rey y liberar los dominios castellanos de tan ingratas criaturas, así que, acompañados por otros tres caballeros emprenderemos nuestra aventura sin más dilación que un pequeño fundido a negro y unos segundos para disfrutar con el pixelado mapa que representa los diferentes niveles.



Viejos conocidos: Un caballero brincando, pájaros rojos de aviesas intenciones, un demacrado enemigo cuchillo en mano, un pequeño cofre y un escenario idílico y tormentoso... es como sentirse en casa después de muchos años de sequía. Es cierto que Maldita Castilla se inspira en los clásicos que todos conocemos, pero Locomalito no se esconde, es el juego que quería hacer porque no existe nada igual en el presente, y nosotros, humildemente, se lo agradeceremos siempre.



sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Locomalito / Gryzor87 (música & fx) / Marek (arte)
género:
Arcade
jugadores:
1
lanzamiento:
12 diciembre 2012
web:
www.locomalito.com

"Soy Locomalito, un desarrollador de juegos con un dormitorio como base y una calavera como bandera".
Así se autodefine el genial diseñador de videojuegos indie al inicio de su página web, y es que la filosofia de este autor es la de crear juegos de concepción sencilla (lo cual no tiene nada que ver con la complejidad del mismo), jugabilidad de toda la vida y desarrollo clásico. Los juegos de Locomalito son gratuitos por convicción, aunque admite donaciones si os gustan sus títulos, algo que os animamos encarecidamente a hacer a través de paypal visitando su web.

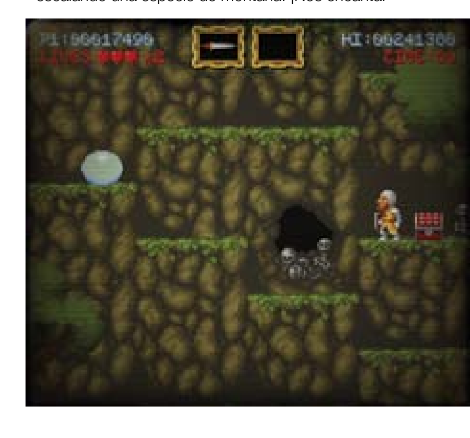
Maldita Castilla es el octavo de los juegos publicados por Locomalito. Lejos queda aquel **Red Spheres**, un título muy alejado de la que ha sido la evolución de este autor. Después vinieron **8bit Killer** y probablemente el juego que le consagró a nivel internacional, el imprescindible shooter **Hydorah**. En la juegografía de Locomalito también destacan algunos juegos más cortos y sencillos pero muy adictivos, como los geniales **Verminest** o **Viriax**, sin olvidar la videoaventura inspirada en los juegos para Spectrum **l'Abbaye des Morts**, toda una elegía a una forma de concebir los juegos para ordenador. Tampoco faltan las conversiones, como es el caso de **Endless Forms Most Beautiful** un remake del plataformas creado por Dave Hughes para el Spectrum ZX. ¿Y ahora qué nos deparará el futuro? De pronto surgen los nombres de **Grialia** y **The Curse of Issyos**, dos juegos proyectados hace unos años y que esperan pacientemente su oportunidad. ¿Habrá llegado su hora?

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)





Arriba: El rey manda y nosotros obedecemos. A su derecha el jefe que cierra la primera fase, 'Zarrampla', un gusano tragaldabas con ganas de impedir que sigamos nuestro camino. **Debajo:** Esta parte del nivel transcurre escalando una especie de montaña. ¡Nos encanta!



Para llegar a nuestra meta encarnaremos a una especie de Amadis de Gaula, (Don Ramiro en el universo de Locomalito), que equipado con su salto a lo Sir Arthur y una serie de armas que podrá cambiar en medio de la partida in situ gracias a los objetos que encontramos en algunos baúles dispersos por el escenario, se quitará de en medio a todo enemigo que ose enfrentarse a él. Espadas, ondas, hachas y algunas ayudas extras como hadas o botas que permiten saltar un poco más, son sólo algunos de estos items que nos encontraremos a medida que avancemos. El primer nivel transcurre en el bosque y los alrededores de lo que parece ser una aldea abandonada que ya pudimos ver en la demo, pero algunos detalles se han modificado y el jefe final ha cambiado incluso de nombre.

Locomalito se ha inspirado en criaturas 'reales' del imaginario medieval castellano, así que nos encontraremos con gusanos que se arrastran, esqueletos locos que se auto inmolan, caballeros sin cabeza armados con espadones, brujos voladores, grifos, incluso uno de los personajes más famosos de la literatura del Siglo de Oro español. Genial. Los gráficos, en la línea del diseñador, han sufrido una mejora palpable, poseen una consistencia sublime y son realmente evocadores de una Castilla azotada por un mal que no comprendemos. Pasaremos a través de Molinos típicos de La Mancha, alcázares llenos de trampas, pantanos nauseabundos... y todo ello recreado con un gran lujo de detalles y diferentes enemigos según la zona por la que deambulemos.

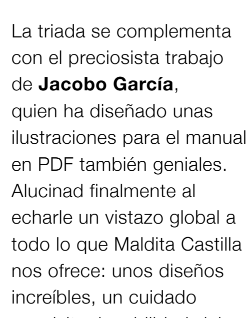
Esto se quedaría en nada si no fuera porque además los niveles están diseñados con mucho ingenio y su desarrollo es variado. Tan pronto disfrutamos de una zona más dura por los enemigos que nos atosigan desde cualquier punto, como tenemos que subir verticalmente una gran pared de roca a-lo-Contra, o disfrutamos de un paseo a caballo con scroll automático que parece sacado de algún Castlevania.

> **"Jugar con Maldita Castilla es como encontrarnos con una nueva máquina en el bareto de barrio de turno mientras nos gastamos nuestra asignación semanal."**

Locomalito maneja a su antojo la aventura y hace que suba y baje nuestra tensión gracias a una curva de dificultad realmente bien planteada, al menos hasta donde hemos llegado. Maldita Castilla comienza siendo asequible para poco a poco ir poniéndose más y más chungo, como debe ser. El nuevo planteamiento de continuaciones infinitas pero con un límite de cuatro créditos si queremos llegar realmente a uno de los cuatro finales 'buenos', es un detalle a tener en cuenta.

Prácticamente jugar con Maldita Castilla es como **encontrarnos con una nueva máquina** en el bareto de barrio de turno mientras nos gastamos nuestra asignación semanal en monedas de '5 duros'. Hay varias sorpresas, finales diferentes, continuaciones infinitas (aunque con penalizaciones si las utilizamos), y unos controles fantásticos. Pero lo mejor en nuestra opinión es el diseño de los niveles, variado y muy inspirado, la genial idea de utilizar la rica fantasía medieval de nuestro país (ya era hora), y en fin, todo el conjunto en sí mismo que rezuma calidad, buen gusto y un mimo que ya quisieran muchas productoras comerciales

Nos dejamos para el final pero no por ello es menos importante (más bien al contrario), la banda sonora. Un nuevo trabajo del incansable compañero de fatigas de Locomalito, **Gryzor87**, que nuevamente se ha superado, y no sólo por componer melodías geniales que se asocian perfectamente con la acción, sino también por el esfuerzo de haber recreado con todo detalle al sonido evocador de aquellas recreativas ochenteras. Gracias a su emulación del sonido del **chip Yamaha YM2203**, parecerá que estemos otra vez delante de uno de aquellos muebles roñosos con monitor CRT dejándonos las cejas y tratando de no aspirar el humo malsano de la sala. Mención especial también para el trabajo de **Marek**, habitual ilustrador de los trabajos de Locomalito, y que vuelve a hacer un trabajo excelente en este caso, gracias a unos dibujos castizos y decadentes, y unos colores pardos y con volumen. Nos encantan.



La triada se complementa con el preciosista trabajo de **Jacobo García**, quien ha diseñado unas ilustraciones para el manual en PDF también geniales. Alucinad finalmente al echarle un vistazo global a todo lo que Maldita Castilla nos ofrece: unos diseños increíbles, un cuidado exquisito, jugabilidad viejuna, gráficos pixelados, un manual que hará que Nintendo se sonroje, ilustraciones para descarga, una banda sonora sobresaliente... y todo ello gratis. ¿No se merece esta gente un puñetero monumento de una vez?

En fin, no queremos desvelar más detalles. Sólo os podemos decir una cosa: Ojala existieran más videojuegos como Maldita Castilla. Que dos que hacen esto por amor al arte y que no pidan a cambio nada más que la satisfacción de quienes disfrutan con sus creaciones dice mucho de una filosofía de vida (y juego) extrañamente impopular en la actualidad. Pero para nosotros, los jugones, es toda una bendición. Volver a los arcades de los 80-90 de una forma tan fiel e imaginativa como lo hace Maldita Castilla, en un escenario reconocible para nosotros, con una jugabilidad ajustadísima y mucho disfrute, no es algo que se vea todos los días, así que nada, rendid pleitisía a quien de verdad se la merece. Maldita Castilla no necesita de sesudas reflexiones, ni de enrevesados discursos. Esto es llanamente un videojuego hecho para que disfrutemos como niños, una redención al panorama actual que sigue cayendo en los mismos estereotipos 3D sin pensar que también está bien recuperar el pasado. Y todo ello realizado por gente que ha mamado, como vosotros, los videojuegos. Todos deberíais jugarlo, y hacer que vuestros amigos y conocidos también lo hagan, para que disfruten con uno de los mejores títulos que hemos probado últimamente por aquí.

Secretos, secretos: En esta ocasión tendremos continuaciones infinitas, aunque a partir del cuarto 'crédito' que utilicemos un mensaje como el de abajo nos avisará de que algo pasará si seguimos adelante... Lo cierto es que Locomalito ha incluído varios finales diferentes según nuestra pericia en el juego, los objetos que consigamos, el tiempo empleado, etc. Lo que aumenta considerablemente la vida de un juego de este tipo. Por otro lado, dispersos por los niveles, podréis encontrar de vez en cuando algunas sorpresas si sois buenos observadores.









Un manual en PDF increíble

Si hablamos del mimo con que trata a sus creaciones posiblemente nos quedaríamos sin papel, y es que Locomalito se ha sabido rodear de compañeros de fatigas que al igual que él dan el 'do' de pecho para que salga un producto realmente profesional y bien acabado. A Gryzor y Marek ya les conocéis, pero la nueva colaboración en este caso a corrido a cargo de Jacobo García, quien ha elaborado unas ilustraciones y unos detalles para el manual en PDF que acompaña el juego realmente dignas de mención. El manual describe con todo lujo de detalles la historia, las criaturas que nos encontramos, los niveles, objetos y armas, etc. Incluso posee un anexo de menos páginas con las traducciones del texto al inglés. También hay un par de hojas 'quemadas' que no se pueden leer, y que conseguiréis si donáis a la causa de Locomalito a cambio.





1coin studio

Un joven estudio independiente español se lanza de cabeza al difícil mercado de los móviles con DOT, una ópera prima que tratará de hacerse hueco entre los matamarcianos que pueblan las plataformas de descarga digital.



Hablamos con 1Coin Studio, un joven estudio de desarrollo español cuya primera aventura en este difícil mundo de los videojuegos es DOT, una curiosa mezcla entre los matamarcianos de toda la vida y los plataformas jump'n run, todo ello dotado de un aspecto gráfico y un diseño muy personal, aderezado con un sistema de control simplificado y perfectamente adaptado a las pantallas táctiles de los dispositivos móviles. DOT aparecerá a principios de 2013, aunque de momento no tiene fecha fija, y para ir calentando motores decidimos entrevistar a los chicos de 1Coin Studio para que nos cuenten algo más...

¡Hola! En primer lugar nos gustaría que nos hablaseis sobre vosotros. Quiénes forman 1Coin, de donde surgió la idea de formar un estudio de desarrollo de videojuegos, vuestros títulos favoritos... ¡Contadnos lo que queráis!

1Coin: Antes de nada queremos aclarar que no somos físicamente un estudio, cada uno trabaja desde su casa (aunque estos meses estamos en la misma ciudad) y nuestra intención en un futuro es tener un local donde reunirnos. 1Coin lo forman Isaac Moreno, programador que ha trabajado en una consultora informática durante 8 años y esta es su primera experiencia en el mundo de los videojuegos como desarrollador, todo lo ha aprendido de forma autodidacta, como gamer es todo un veterano, y Carlos Díaz, un ilustrador que siempre ha querido dedicarse a esto y no encontraba el camino, hasta ahora. Nos conocimos en un foro buscando nuestra 'media naranja' en este mundillo, al poco tiempo lo hicimos en persona y las sensaciones fueron tan buenas que a los pocos días ya estábamos planteando DOT.

¿Los juegos favoritos de Isaac?, pues entre ellos no pueden faltar Head over Hells, Maniac Mansion, R-Type, Megaman, Super Meat Boy, Ecstatica…

En cuanto a Carlos, no podrían faltar Super Mario World, Bubsy, Sonic 1, World of Illusion, Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time, o cualquiera de los Kirby.

¿De dónde surge el nombre del estudio?

1Coin: Viene un poco del 'Insert Coin' de las máquinas recreativas; queríamos dar ese tipo de mensaje... la sensación de cuando echabas la moneda en la máquina y pensabas: "va, esta hay que aprovecharla"...

Vuestro primer proyecto es DOT, una mezcla entre matamarcianos y jump'n gun tal y como lo habéis definido en la web. ¿Nos podéis explicar mejor como se unen estos géneros en vuestro videojuego? ¿Cómo se controlará DOT?

1Coin: En principio DOT iba a estar orientado exclusivamente para plataformas móviles, queríamos hacer un juego sencillo pero divertido y el género jump'n Run era lo que más se asemejaba a lo que buscábamos. Poquito a poco fuimos añadiéndole detalles para hacerlo mas frenético y divertido sin perder esa sencillez inicial hasta que lo dejamos como podéis verlo hoy. No queríamos hacer un juego shooter puro y duro donde te pudieras mover por toda la pantalla. Personalmente para disfrutar bien de esos juegos usaríamos un mando, no un móvil. El control de DOT por tanto será bastante simple, la mitad izquierda de la pantalla la usaremos para volar y la derecha para disparar.

¿Por qué precisamente un shooter? ¿Qué es lo que más os atrae de este género casi tan antiguo como los videojuegos?

1Coin: ¿Y por qué no un shooter? Para nosotros nunca pasará de moda, es tremendamente adictivo y desafiante. Aunque sea un género muy viejo creemos que este tipo de juegos todavía tienen mucho que decir.

Por las primeras imágenes y el vídeo que hemos podido visionar, el aspecto de DOT parece ser algo onírico y fantasioso. Un universo con un toque de surrealismo pero cuyos elementos son completamente identificables: el protagonista, los malos, los elementos del escenario como árboles, los huesos fósiles en el desierto, los planetas de fondo... Contadnos algo de las influencias artísticas y la razón de haber escogido este estilo.

1Coin: Siempre hemos tenido muy claro que la estética es importantísima en los videojuegos, los colores que uses, las formas, etc. Todo eso crea unas sensaciones que el jugador recibe y hay que saber explotar... de momento no sabemos si lo hemos conseguido pero el objetivo era ese, hacerlo



sistema: iOS
origen: España
desarrolla: 1Coin Studio
género: Shooter
jugadores: 1
web: http://www.1coinstudio.com

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)

fácilmente identificable, pero surrealista y llamativo. Por otra parte todo sigue una estética "simpática" que eso siempre suele gustar a todo el mundo.

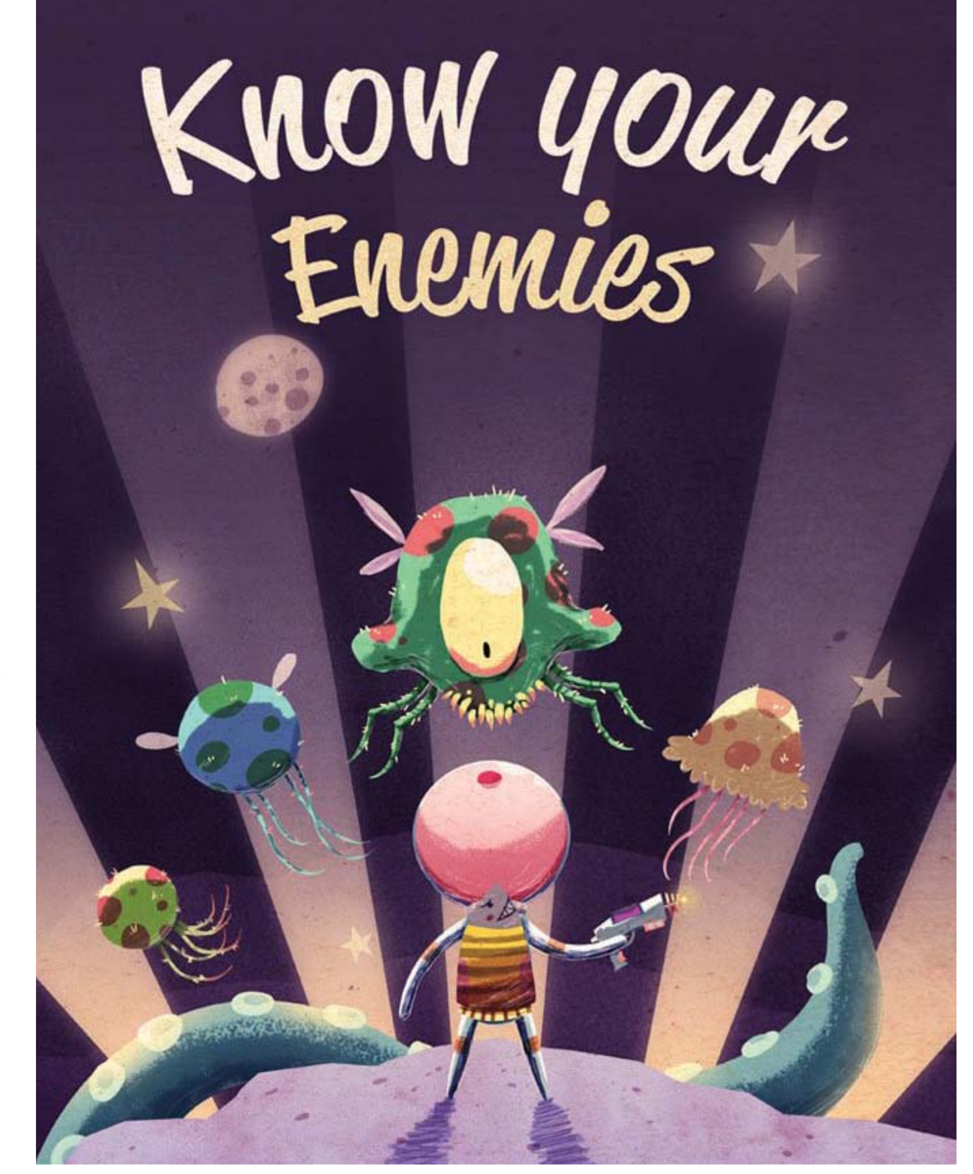
Como ilustrador, he absorbido todo tipo de influencias, una de las grandes razones por las que me lanzara a dibujar fue por los videojuegos y eso se ve reflejado en mis dibujos y animaciones; digamos que los propios videojuegos han sido mis influencias más importantes. Por poner un ejemplo, Super Mario World es perfecto estéticamente, los colores, el diseño de los niveles, las formas, como está todo equilibrado a la perfección... Creo que la gente debería prestar más atención a los videojuegos como arte visual, pues tienen muchísimo que ofrecer.

La música tampoco se queda atrás, al menos lo que hemos escuchado en el mismo trailer, con toques eminentemente electrónicos y ritmos más bien acelerados. ¿Quién se encarga de la composición musical?

1Coin: Tenemos la suerte de contar con un amigo, Adán, que produce algunas cosas en su tiempo libre y se ha prestado en cuerpo y alma a ayudarnos. Nunca había hecho nada para un juego pero ha sabido adaptarse a la perfección; pronto podréis escuchar algunos temas del juego.

En la descripción de DOT habláis de una mecánica de mejora para el armamento, ítems especiales y algunos extras. ¿Qué nos podéis contar sobre estas características?

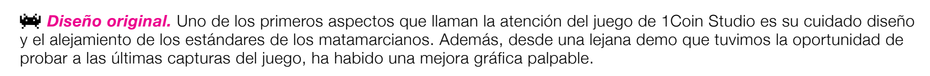
1Coin: Creemos que nuevos armamentos e ítems especiales son cosas que tienen que ir vinculado a un shooter por obligación. Respecto a los extras tenemos pensado hacer diferentes modos de










Diseño original. Uno de los primeros aspectos que llaman la atención del juego de 1Coin Studio es su cuidado diseño y el alejamiento de los estándares de los matamarcianos. Además, desde una lejana demo que tuvimos la oportunidad de probar a las últimas capturas del juego, ha habido una mejora gráfica palpable.


ZONA INDIE





Compra de armas
Además de seguir los preceptos de los juegos arcade en la jugabilidad y planteamiento, 1Coin Studio está realizando un gran esfuerzo en lograr que los controles funcionen a la perfección teniendo en cuenta que se trata de pantallas táctiles. Por otro lado, y para darle algo más de variedad, en Dot podremos conseguir extras interesantes si somos capaces de por ejemplo eliminar a todos los enemigos de un nivel, recoger determinados items, etc.

juegos, mundos especiales y alguna cosa más pero preferimos no entrar en detalle de momento, sí que os aseguramos que vamos a dedicarle tiempo para hacerlo lo mas adictivo y rejugable posible.

El plan de lanzamiento parece pasar por plataformas iOS, Android y ordenadores personales. ¿Os asusta la competitividad que encontraréis en sus respectivos catálogos? ¿Cuáles son los pros y los contras que encontráis en la Apple Store o en el market de Android?

1Coin: ¿Asustarnos? Estamos cumpliendo un sueño, no tenemos tiempo para pasar miedo pensando que habrá ahí fuera, al contrario, cada vez encontramos más estudios de dos o tres personas que sacan productos realmente buenos y son un espejo donde mirarse. Lo importante es que estamos divirtiéndonos mientras creamos el juego y esa diversión al final acabas transmitiéndola al jugador.

¿Qué os atrae de los móviles? ¿Pensáis que son una base más o menos adecuada para lanzar un juego?

1Coin: Los móviles sí que son una base adecuada para lanzar el juego, el problema es que nos empeñamos en sacar productos que serían buenos juegos para consolas o PC pero desesperantes para un móvil.

Cierto, ese parece ser un error bastante repetido en muchos juegos. Imagino que las compañías 'juegan' con nuestros recuerdos del pasado y nos dejamos embaucar en más de una ocasión. A todo esto, ¿qué pensáis de la industria del videojuego actual? ¿Creéis que la proliferación de herramientas de desarrollo más accesibles, la preparación de pequeños estudios como vosotros y las nuevas posibilidades de publicar videojuegos en plataformas digitales os ayudan? ¿Y la dicotomía con respecto a los grandes números uno de las productoras de toda la vida? ¿Hacía donde creéis que van los videojuegos?

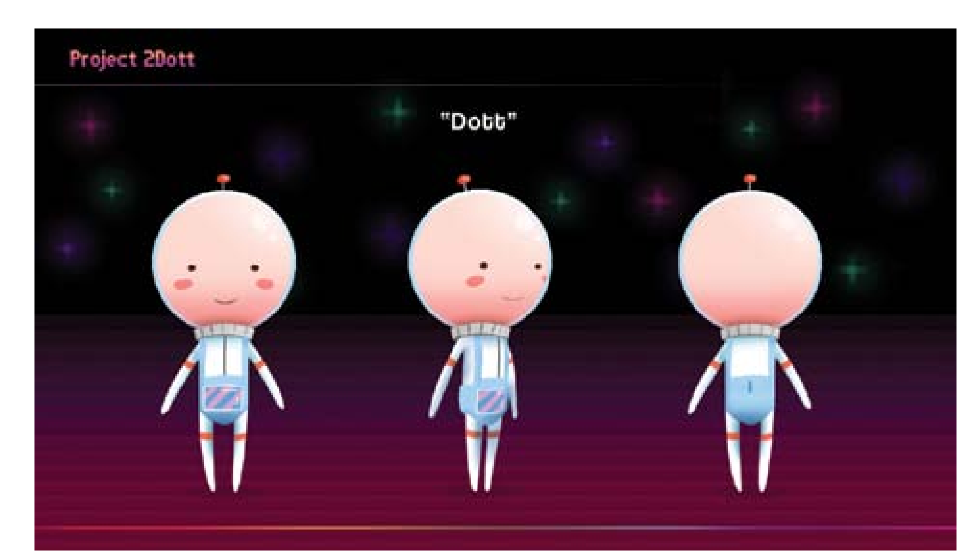
1Coin: Sí que es buen momento para pequeños estudios como nosotros, como bien dices cada vez tenemos mas herramientas de desarrollo accesibles para todos, potentes y no muy difíciles de manejar, las plataformas digitales de distribución hacen que sea posible que pequeños estudios puedan entrar también en un mercado dominado hasta hace poco por las AAA. El problema está en que algunos se preocupan mas por crear buenos modelos de negocio que en hacer un buen juego, tenemos que ir cambiando ese chip empresarial que nos han querido inculcar.
En España, ha coincidido el auge del mundo indie con un 'resurgir' de la industria, el proceso es lento y difícil, por que aquí no hay muchas ayudas ni reconocimiento para el que quiera meterse en esto, el gobierno no promueve la industria, y ni siquiera hay un plan educativo para poder dedicarte a ello. En España los videojuegos venden más que el cine y la música juntos, y al menos la última vez que supimos de ello, solo el 1% de ese dinero se queda aquí; y esto pasa por estar gobernados por dinosaurios de otra época que miran para otro lado cuando se les habla de estas cosas... Por esto, creo que es importante que los pocos que nos dedicamos a esto aquí, nos apoyemos y hagamos piña.

No hace falta ser un genio para saber que los videojuegos se están convirtiendo en una forma de expresión tan válida como lo son el cine o los libros. Están influyendo en la cultura y el arte cada vez con más fuerza. Al final pasa como con las películas, el que quiera ver una peli de acción ya sabrá a que director acudir y con los videojuegos igual. Si quieres un juego triple AAA para disfrutarlo en una pantalla enorme y flipar con lo que ves, pues creo que ya sabemos qué juegos debes comprar, ¿no? El que quiera algo más personal y cercano pues también tiene mucho catálogo donde elegir... y las dos partes son necesarias y pueden convivir perfectamente.

¿Cuáles son vuestros planes de futuro después de acabar DOT?

1Coin: Aunque intentamos no pensar mucho en el futuro, nos gustaría que DOT nos sirvierá para continuar nuestro pequeño camino haciendo videojuegos. Ahora mismo estamos trabajando de una manera muy frenética para que en un futuro podamos dedicarnos a ello enteramente. Tenemos algunas ideas apuntadas para próximos proyectos pero las guardaremos hasta que acabemos DOT.

Muchas gracias chicos por vuestras palabras, y esperamos que DOT siga su curso y podamos disfrutarlo pronto en nuestras pantallas.



Bocetos de los personajes. Con cualquier videojuego, antes de comenzar a trabajar en la pantalla, los diseñadores tratan de definir los rasgos de los personajes hasta llegar al diseño con el que estén contentos. En la imagen de arriba, DOTT, el protagonista del juego.

Takumi Naramura y La Mulana

Entrevistamos en exclusiva a Takumi Naramura creador de La Mulana, el juego indie de moda que por fin llego a las consolas Wii occidentales



Estudia las pantallas. Cada vez que entramos en una nueva pantalla del enorme mapeado de La Mulana, merece la pena que nos entretengamos un poco y la echemos un vistazo, prestando atención a escaleras, ascensores, palancas, cofres, y sobre todo, enemigos.

Hablamos con Takumi Naramura, fundador de Asterizm, compañía bajo la que opera Nigoro, un pequeño estudio independiente japonés que se ha hecho famoso sobre todo por La Mulana, un juego de exploración, aventuras y acción que os recordará poderosamente a titulazos como Maze of Galious de Konami. En la entrevista le preguntamos a Naramura acerca de sus orígenes como desarrollador indie japonés, sobre la situación actual de la escena 'doujin' en su país y por supuesto la conversión desde Wiiware de su juego estrella. Atentos, que no tiene desperdicio.

¡Hola! En primer lugar, muchas gracias por responder a nuestras preguntas. Nigoro se ha hecho un hueco en el panorama independiente de desarrollo de videojuegos, y desde luego sois de los estudios indies japoneses más conocidos en occidente. ¿Qué hacíais antes de Nigoro como Project GR3, y como surgió luego la profesionalización? ¿Quiénes formáis el grupo?

Takumi Naramura: Publicamos nuestro trabajo bajo el nombre GR3 Project y estábamos muy orgullosos de escuchar los halagos de la gente. En esa época sentía que me divertía más que con las áreas de diseño que llevaba a cabo en ese momento, y era más sencillo darlo todo, así que decidí coger a todos mis amigos y transformarnos en un negocio. 'NIGORO' es la transcripción en japonés de leer "256" (2 = "Ni", 5 = "Go", 6 = "Ro"), que como sabréis es un valor numérico muy utilizado en los ordenadores de 8 bits.

La Mulana es desde luego vuestro proyecto más conocido, pero no podemos dejar de hablar de vuestros primeros proyectos desarrollados para flash y que os colocó en el candelero de alguna forma. El sentido del humor, brutal, de Rose & Camellia o Mekuri Bancho quizás no sea entendido por todos, pero dadas las fuertes influencias del anime y sabiendo que hay muchos seguidores del mismo en occidente (en España también!) muchos jugadores se lo han pasado en grande con esos títulos 'menores'. ¿Cómo fue esa etapa para vosotros? ¿Por qué el cambio entre juegos más sencillos a la complejidad de un título como La Mulana?

Takumi Naramura: Bueno, realmente fue al contrario. Cuando creábamos los juegos como amateurs empleábamos todo el tiempo que queríamos en crear lo que deseábamos. Desde que decidimos entrar en la industria, queríamos que el nombre de NIGORO se escuchara un poco a lo largo del mundo, así que pusimos a disposición de todos una serie de juegos gratuitos desarrollados en Flash. Debido a la longitud de La Mulana, el primer juego, Death Village, terminó teniendo un sistema de manejo más complejo de lo que deseaba, y como teníamos prisa por terminarlo y publicarlo no pudimos proporcionar el tipo de diversión rápida más típica de los juegos



sistema:
Wii/Windows
origen:
Japón
desarrolla:
Nigoro
género:
Aventura
jugadores:
1
web:
http://la-mulana.com/en



La versión original de La Mulana para Windows se concibió como si fuera un juego de MSX llevado al presente.
Comenzando por los gráficos, realizados a partir de una paleta de colores muy básica, y terminando por las animaciones y el sonido, todo en La Mulana hacía que la experiencia fuera la misma que cuando nos enfrentábamos a un cartucho cualquiera de Konami frente al ordenador, a pesar de que se tratara de un título de mediados de 2005 para Windows.
La intención de Nigoro era la de conseguir las mismas sensaciones que hacía 20 años y a fe que lo consiguieron. Pronto el juego ganó cierta repercusión internacional y fueron los propios fans los que se encargarían en un principio de traducir la gran cantidad de texto japonés que incluía a un inglés algo más 'amigable' para los occidentales. Los posteriores remakes de Wiiware y últimamente de nuevo en PC, se basan en este juego pero mejoran los gráficos e incluyen algunas novedades además de corregir bugs y suavizar un tanto la dificultad.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)

Los juegos anteriores. El estreno de Nigoro no fue con La Mulana. Antes existieron otras curiosidades como Death Village (debajo de estas líneas), o Mekuri Master (derecha), en el que teníamos que levantar las faldas de colegialas al más puro estilo Chicho Terremoto. Es el juego "más absurdo de Nigoro", según ellos mismos.





para Flash. Así que al menos nos dimos cuenta que si no podíamos crear algo simple, con un manejo basado únicamente en el ratón, entonces el producto no sería aceptado como juego diseñado en Flash. Es por eso que cambiamos nuestro rumbo con el siguiente título, Rose & Camellia.

No hay más que echarle un vistazo a la comunidad de fans que os siguen desde la publicación de La Mulana, la posterior traducción al inglés y como el juego fue conocido por muchos rápidamente, para darnos cuenta de que habíais creado algo 'grande'. ¿Era esa vuestra intención? ¿Crear un juego definitivo de exploración?

Takumi Naramura: Como La Mulana fue creado en el momento en que éramos un grupo de amateurs, nos concentramos al máximo para lograr desarrollar el juego que todos queríamos. Para el título original, lo programamos con la esperanza de que todos nuestros amigos con intereses similares a los nuestros tuvieran ganas de jugarlo, y no con la intención de que fuera conocido a lo largo del mundo. Ganó cierto econocimiento gracias precisamente a los usuarios que lo tradujeron al inglés fuera de nuestro país, por el simple interés de jugarlo en su idioma nativo.

Las influencias de los sistemas clásicos de 8 bits, sobre todo el MSX, es más que evidente. En España el estándar japonés tuvo bastante repercusión, por lo que los continuos guiños a este ordenador y sus juegos fueron más que bien recibidos. ¿Qué juegos son vuestros favoritos del MSX y cuáles os ayudaron para inspiraros al desarrollar La Mulana?

Takumi Naramura: Realmente adoro los juegos para MSX1. Poseen ese tipo de respuesta inmediata a nuestras órdenes, más que incluso los títulos para MSX2 que tenían mejores gráficos, claro. Me encantaba la serie Knightmare de Konami (Knightmare, Maze of Galious, and Shalom) y Penguin Adventure. No eran juegos exclusivos para MSX, pero también estábamos influenciados por la saga de Falcon Dragonslayer (Xanadu, Romancia, Dragon Slayer IV Drasle Family) y la serie de Hydlide.
Para La Mulana quería hacer un juego de acción con libertad, como ocurre en Maze of Galious, así que opté por mantener la esencia de los esos juegos que os he comentado antes.

Es un poco extraño, pero mi familia casi nunca me compró un videojuego, así que en realidad era un chaval que devoraba revistas sobre ordenadores y que pensaba "¿Me pregunto que tipo de juegos son estos?" Así que La Mulana también es el resultado en parte de ver aquellas fotografías de juegos en las revistas y hacerme una idea de su funcionamiento en mi cabeza.

¡Da la impresión de que La Mulana en Wii estaba maldita!. ¿Por qué otros desarrolladores independientes consiguen sacar adelante sus juegos para consolas de última generación y a vosotros os ponen tantas trabas? ¿Qué pasó entre Nintendo, Nicalis y Nigoro?

Takumi Naramura: Es una cuestión algo delicada. En lugar de preguntarse "quién tenía el problema", es más bien que "ambos" teníamos nuestros propios problemas.

Nuestro problema es que no teníamos experiencia desarrollando juegos comerciales, así que nos llevó tiempo situarnos y hacernos con el modo de actuar en el sector. Aparte de eso teníamos que ocuparnos de todo lo relacionado con los procesos de publicación de un videojuego, además de su programación, así que nuestro tiempo estaba limitado. Para entendernos, el obstáculo principal era precisamente que una compañía tan pequeña y joven como la nuestra se aventuró a publicar un juego en el circuito comercial.

La opción Wiiware aún está en el aire ya que parece que algunas distribuidoras se han puesto en contacto con vosotros. ¿Creéis que al final podremos disfrutarlo también en la consola de Nintendo, o quizás ya es demasiado tarde?

Takumi Naramura: Después de la noticia del abandono por nuestra parte de lanzar el juego fuera de Japón, recibimos el interés de algunas distribuidoras por hacerse cargo, aunque necesitábamos esperar al lanzamiento de la versión para PC antes de dar otro paso. Si hay gente que está interesada en la versión para Wii, siento que todavía tenemos que intentarlo. En la actualidad no hemos tirado aún la toalla completamente. (***Nota: Finalmente el juego fue publicado por EnjoyUp***)

Habladnos por favor de la nueva versión para ordenadores. La Mulana nació imitando el estilo gráfico de 8 bits para juegos MSX, luego pasó a ser una especie de título 2D de PlayStation en Wiiware (Japón), y ahora sobre esta base habéis planteado una versión expandible. ¿Qué cambios podemos esperar? ¿Habéis incluido todos los contenidos del juego para Wii?

Takumi Naramura: Los contenidos del juego apenas han cambiado con respecto a la versión para Wiiware. Había algunos lugares que quería cambiar, pero pensaba que andar arreglando cosas continuamente era un poco extraño y sentíamos que La Mulana ya está completo tal y como se encuentra actualmente. Los niveles extras y el modo 'Time Attack' que no pudimos introducir de primeras en la versión japonesa de Wiiware si que están disponibles desde un principio en el juego para PC, y no como un descargable extra. Los cambios más importantes residen realmente en los controles y en la estructura formal del juego.

Acabáis de anunciar un sistema muy interesante de 'mods' para hacer algunas modificaciones en el juego. Suena muy, muy bien…

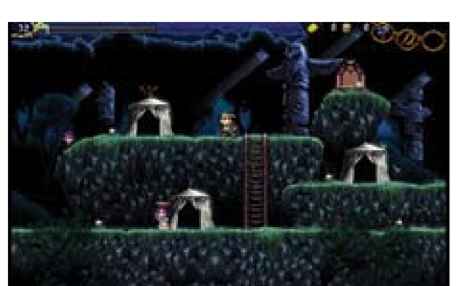
Takumi Naramura: Llevo bastante tiempo interesado en como la comunidad 'MOD' consigue con sus creaciones extender la vida de los juegos más allá de su ciclo natural. Originalmente nuestra idea de desarrollo era precisamente esto. Sentíamos que, ya que estábamos versionando el juego para PC, teníamos que hacer algo especial para esta plataforma, como por ejemplo gráficos en alta resolución o nuevos arreglos para la banda sonora. Sin embargo, como queríamos terminar pronto con la conversión, entendimos que no tendríamos tiempo suficiente para desarrollar todos estos extras. De modo que decidimos diseñar un sistema abierto mediante el que incluso una vez terminado el juego se podrían añadir, por ejemplo, gráficos en HD sin necesidad de actualizar el programa. Esto era la base del sistema de expansión que teníamos pensado.

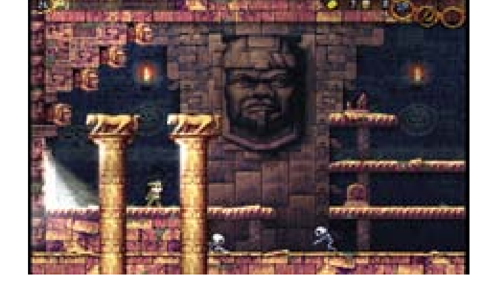
Los programadores también trabajaron duro para asegurarse que se podrían añadir packs con idiomas y 'time attacks' sin problemas incluso una vez empaquetado todo el programa.

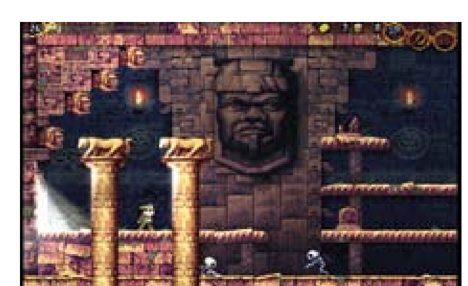
Como solo somos unos cuantos los que trabajamos en nuestros juegos, estaba claro que era poco menos que imposible controlarlo todo por nuestra cuenta como ya habíamos visto con anterioridad. Entonces pensamos en la manera que la primera versión de La Mulana fue traducida por fans que voluntariamente pasaron todos los textos al ingles por su cuenta. Si no podíamos hacer todas las traducciones que nos gustaría por nuestra cuenta, ¡dejemos que sean los demás quienes lo hagan!

¿Por qué habéis elegido Playism para la distribución digital del juego en inglés? ¿Habéis pensado en otras opciones más extendidas como Steam por ejemplo?

Takumi Naramura: Hemos decidido optar por Playism, impresionados por su objetivo de dar a conocer juegos indie japoneses fuera del país, realizando las localizaciones y adaptaciones necesarias para ello. Estudiaremos la posibilidad de distribuir el juego desde otras plataformas digitales, pero nuestra primera opción y la única por el momento es Playism.



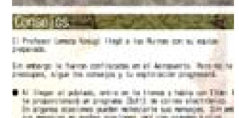




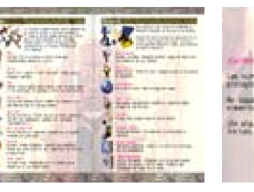
Apto solo para iniciados. Enfrentarse a un juego como La Mulana no es lo mismo que hacerlo con la mayoría de los juegos de hoy en día. El título de Nigoro exige grandes reflejos y dominios del mando, además de estar acostumbrado a los grandes mapeados sin muchas indicciones de los juegos de antaño. Olvidados de eso que está tan de moda en la actualidad por lo que van dirigiendo nuestros pasos de un punto a otro.

Un manual 'electrónico' de auténtico lujo















La versión remake de Windows y la Wiiware PAL y NTSC americana cuentan con un extra realmente atractivo. Ya sabéis que fue EnjoyUp la que finalmente se encargó de desbloquear una situación que parecía enquistada y que los usuarios occidentales de la consola de Nintendo íbamos a quedarnos sin poder jugarlo. Finalmente la barcelonesa se encargó de la localización y publicación del juego resolviendo todos los problemas de certificación que hasta ahroa habían tenido, y además tradujeron un bonito manual que merece la pena verlo impreso. Arriba tenéis algunas muestras dando nuevamente una lección desde el mundo indie más modesto a las grandes de lo que debe ser el libreto que acompaña un juego. Personajes, consejos, historia, descripción de los items. Impresionante. Descárgalo en formato PDF desde http://la-mulana.com/en/specials/download

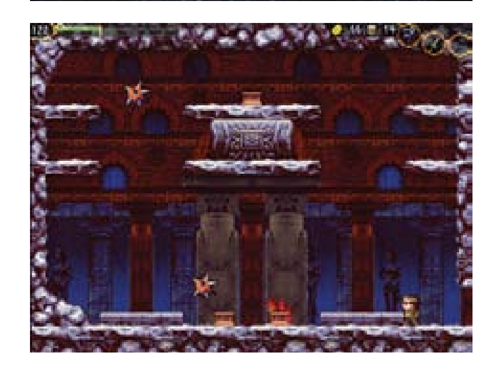




Un Gradius muy personal. Uno de los títulos más oscuros de Naramura es GR3, una especie de clon de Gradius inspirado también en los diseños para MSX. En la entrevista el autor nos da algunas pistas para encontrarlo y descargarlo, pero lo más complicado puede ser ejecutarlo ya que solo funciona con determinadas versiones de java. Aún así merece la pena el esfuerzo a poco que os gusten los matamarcianos de Konami.







Es curioso como en los países occidentales se conocen a pocos desarrolladores independientes japoneses. Quizás los shooters doujin tipo bullet hell son los que más llegan hasta nuestras fronteras, y luego títulos como Cave Story que ha dado el salto a múltiples plataformas. ¿Por qué creéis que es esto? ¿Ocurre lo mismo dentro de vuestra comunidad? ¿Hay un desconocimiento general de los juegos independientes occidentales en Japón?

Takumi Naramura: Al igual que hay jugones realmente interesados fuera de Japón que investigan acerca de títulos indie nipones, también hay japoneses que están interesados en los juegos independientes que se crean fuera del país. Minecraft y Terraria son muy conocidos dentro de Japón por ejemplo, e incluso FEZ está ganando adeptos (nota de RetroManiac: ¿Quizás no sepan lo que comentó Fish acerca de los desarrollos japoneses?). De un tiempo a esta parte podemos ver cada vez más noticias sobre juegos indie no japoneses que tienen éxito en las revistas especializadas. Desgraciadamente esto no significa que haya compañías japonesas interesadas en promover el indie nativo japonés.

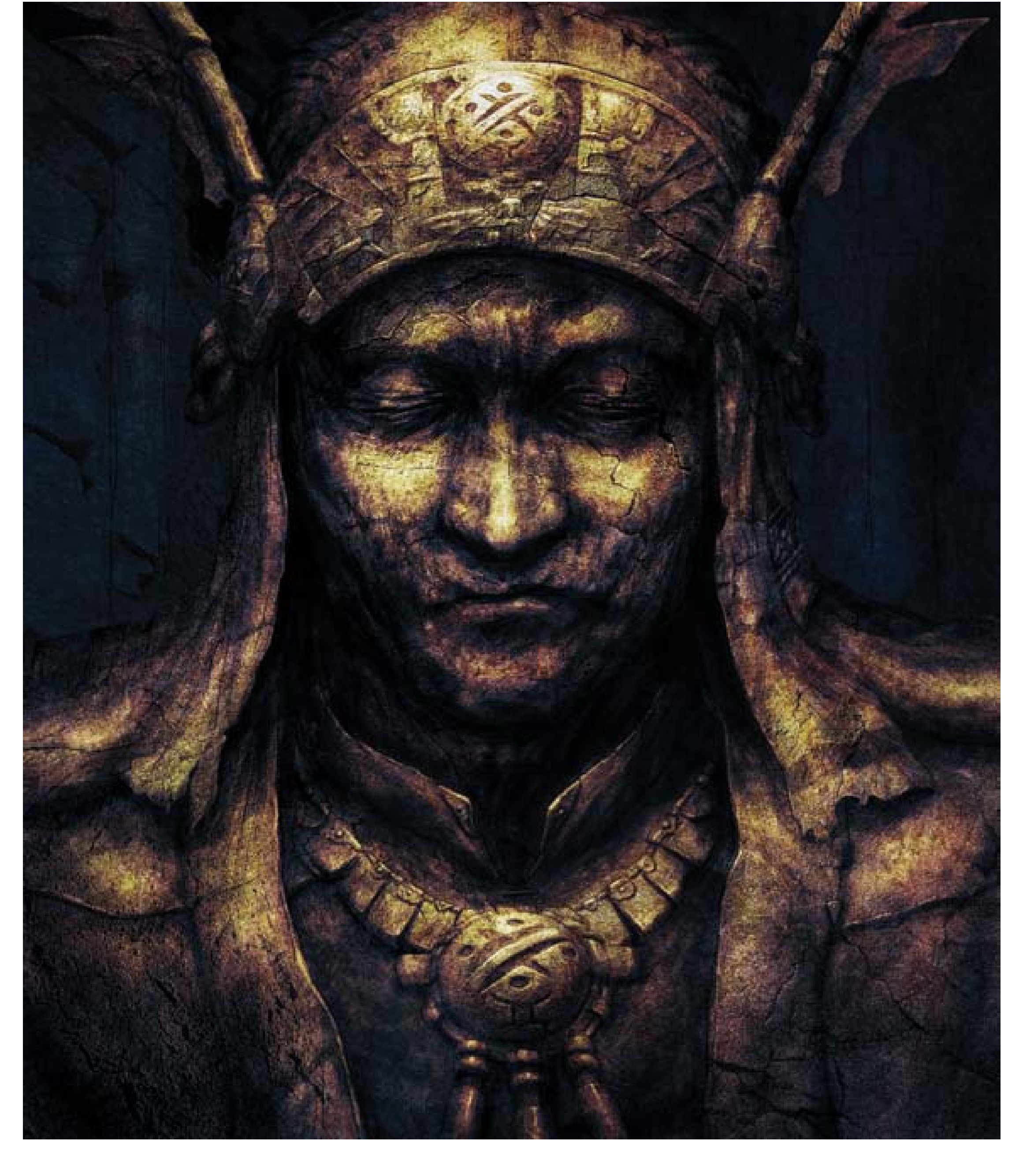
Mientras estuvimos desarrollando y promocionando La Mulana pensé en un montón de cosas, y entre ellas la sensación de que los japoneses no valoramos suficientemente este tipo de desarrollo independiente. Por lo general, el japonés es de ideas bastante fijas y no entiende una reflexión del tipo: "Puede que esté bien desechar las ideas preconcebidas, ¡tratemos de hacer algo que sea divertido y desafiante!". Desde luego, si al final tienes éxito la gente te comprenderá y apoyará, pero será solo en ese momento, claro.

Así que por un lado existen pocos desarrolladores interesados en trabajar por completo en productos independientes, a sabiendas de que una vez terminados es probable que no amorticen todo este trabajo. Y por otro, las grandes empresas de videojuegos no apoyan este tipo de desarrollo indie por miedo a lo que pueda ocurrir en el mercado en el futuro. Hay mucha gente que se resiste a la idea de colocar su producto y venderlo en una plataforma de descarga digital (¡iTunes tardó más de dos años en llegar a Japón!), y lo cierto es que la cantidad de ventas de productos de este tipo en nuestro país es pequeña, así que creo que si no contamos con la distribución a nivel mundial, será difícil recuperar la inversión realizada y llamarlo 'éxito'.

También es verdad que hay gente en Japón que ha obtenido cierto reconocimiento con el desarrollo indie, pero desgraciadamente este tipo de personas ha sido posteriormente reclutada por las grandes corporaciones dejando 'huérfana' a la escena.

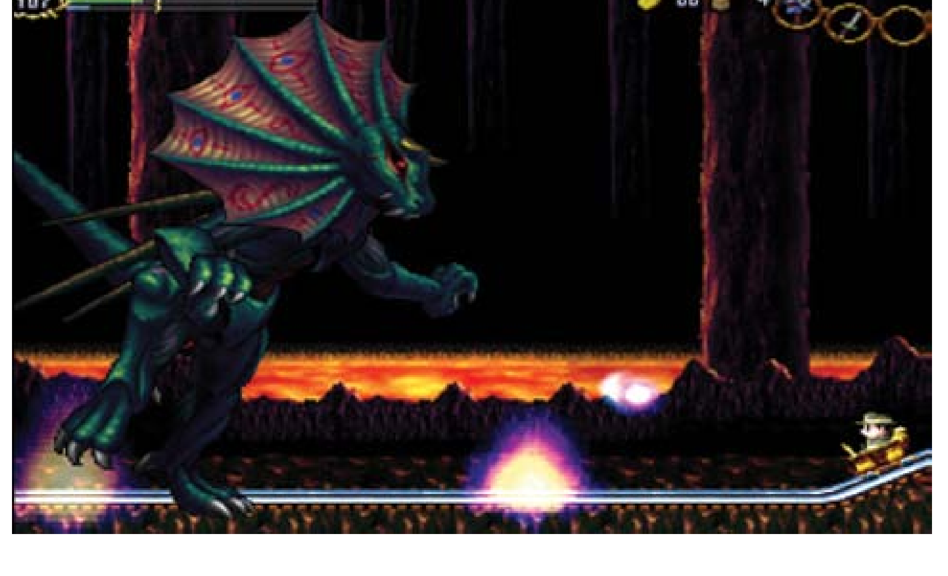
¿Qué juegos indies japoneses podríais recomendar a nuestros lectores de RetroManiac?

Takumi Naramura: Últimamente he jugado bastante a "Mao Monogatari-monogatari" y "Meikyujo Hydrah", muy divertidos ambos. Muchos juegos indie japoneses, como los RPGs, desarrollan la historia a través de grandes líneas de texto, así que evidentemente son injugables para todos aquellos que no sepan japonés. Por desgracia no tengo mucho más tiempo para jugar con los títulos desarrollados por otra gente, ¡lo que no mola nada!



Tenemos un par de amigos españoles, Locomalito y Gryzor87, que se declaran admiradores de La Mulana. Ellos se dedican a crear juegos gratuitos con fuertes influencias de los arcades de los 80 y plataformas de 8 bits. 'Hydorah' y 'They Came from Verminest' son probablemente sus juegos más conocidos, y les gustaría conocer también un poco más sobre vosotros. Gryzor87 nos pregunta sobre el sonido en el original de La Mulana, el software y la programación de la música para que suene como un MSX con SCC.

Takumi Naramura: Era un MSX, ¡por supuesto!. Utilizamos una herramienta para controlar el PSG del MSX, las fuentes de sonido FM y el SCC llamada Musica, creamos luego las formas de onda SCC y por ultimo grabamos los sonidos obtenidos. Para lograr que la música sonara en el juego original utilizando DirectX, creamos la banda sonora con DirectMusicProducer, de forma que recuperábamos esas grabaciones de las que hablaba antes, preparábamos los instrumentos y lanzábamos mediante un secuenciador los datos MIDI de la melodía que habíamos compuesto.



La música para el remake de La Mulana está realizada de la misma forma, utilizando DirectMusicProducer, todo un tesoro para nosotros ya que no requiere de mucha máquina y nos permite reproducir nuestras propias canciones fácilmente. Fue muy sencillo crear las pistas de audio sin interferencias ni ruido de ningún tipo.

Y Locomalito siente especial curiosidad por uno de vuestros primeros juegos, GR3, una especie de clon de Gradius aparecido en 2002 del que actualmente es complicado encontrar información. ¿Qué nos podéis contar de este juego? ¿No sería bonito recuperarlo en la actualidad?

Takumi Naramura: Puedes encontrar más información gracias a una Wiki que ha creado un gran fan del juego (en japonés, eso sí). Como GR3 está creado en Java, podrás jugar siempre y cuando tengas instalado JRE 1.5 en tu ordenador (nota de RetroManiac: Ejecutar el juego es complicado. Existen diferentes versiones y cada una de ellas funcionan con una versión de Java específica, no siendo compatibles entre ellas). Como es un juego que hicimos hace ya bastante tiempo, no podemos confirmar que funcione en JRE 1.6 o en versiones posteriores.

Desgraciadamente no pensamos en un remake ahora mismo, aunque es verdad que últimamente hay bastante gente interesada en que Nigoro desarrolle un matamarcianos tipo GR3, así que quien sabe…

Ya para terminar, nos gustaría conocer cuáles son los planes de futuro de Nigoro una vez terminéis con la versión especial de La Mulana. ¿Hay algo que nos podríais contar, algún 'secretillo'?

Takumi Naramura: ¡Ni siquiera nosotros lo sabemos! Básicamente, si la distribución a nivel mundial no termina de funcionar y ser un éxito, entonces es más que probable que no sigamos en este negocio. Sin embargo, la forma en que pensamos acerca de la distribución digital ha cambiado significativamente. Como desarrollar ahora es más sencillo y ya conocemos los entresijos de la publicación, probablemente sigamos desarrollando para Windows. Aunque si luego existieran grupos interesados en 'portar' nuestros juegos a otras plataformas, es más que probable que le diéramos luz verde y les diríamos: "Por favor, ¡seguid adelante!".

Si tuviéramos que hacerlo todo nosotros, la versión original y las posteriores conversiones, creo que no tendríamos tiempo para centrarnos realmente en el juego. Nuestro objetivo principal es desarrollar videojuegos. Si la gente siente que nuestros productos tienen posibilidades en otros sistemas y plataformas de distribución, estoy seguro que nos podemos sentar para discutirlo.

¿Qué os gustaría decirles a nuestros lectores de habla hispana?

Takumi Naramura: Perdonadnos por haceros esperar durante estos últimos tres años, y me encantaría conocer las opiniones de jugadores españoles, que como yo, crecimos con el MSX. ¡Gracias!

Muchas gracias a **Josh Weatherford** de **Active Gaming Media** por ayudarnos con la traducción de la entrevista.

Beautifun Games

Entrevistamos a Beautifun Games, un pequeño estudio independiente afincado en Sabadell creadores de Nihilumbra, una auténtica joya para plataformas iOS

Nihilumbra





Charlamos con este joven equipo recién salido de sus estudios del máster de videojuegos en la UPC (Universitat Politècnica de Catalunya), que acaba de ganar cierto reconocimiento gracias a la consecución de premios como el de mejor videojuego 2012 por Generació Digital, y por supuesto las buenas críticas que está cosechando su ópera prima, Nihilumbra.

Es temprano en las oficinas de BeautiFun Games en Sabadell. El sol aún apenas se deja entrever a través de las persianas del pequeño estudio, pero los colores claros y serenos de las paredes comienzan a hacer efecto en el equipo de las cinco personas que componen este grupo español. Kevin, Aniol, Lourdes, Pol y la última en apuntarse al carro, Freya, alucinan con la buena acogida que está teniendo Nihilumbra en el mercado de los videojuegos para móviles.

Mientras sondean la pantalla del ordenador se percatan que este éxito se da sobre todo fuera de nuestras fronteras, y sólo tras unas semanas desde su lanzamiento: "La verdad es que el juego está teniendo más buena acogida fuera de España que dentro del país. En España se está haciendo muy poco eco del juego y no son muchas las webs o revistas que hayan publicado algo acerca del juego", nos comenta Pol. Y es que el empuje de aparecer en las listas de éxitos, o de que el juego fuera comentado en grandes medios del sector como Kotaku, ayudarían sin duda a que Nihilumbra fuera conocido a nivel internacional: "Salimos en la lista 'New and Noteworthy' de la Apple Store de USA, y sin duda ayudó a las ventas. Estamos impresionados con las valoraciones que está haciendo la gente en la Apple Store. Recientemente también publicaron un artículo sobre el juego en Kotaku.com". El entusiasmo de Aniol no es para menos. La media de puntuación del juego es de cinco estrellas (el máximo), y los comentarios de los usuarios que disfrutan con él no podían ser más alentadores: "En general, las valoraciones son inmejorables. Nos comparan con Limbo, con Portal, con Braid... las reviews son excelentes pero lo que más nos llena son las opiniones directas de jugadores que, mediante twitter o directamente mandándonos emails, nos dan las gracias por el juego y nos piden que saquemos el siguiente cuanto antes. Todo un orgullo, porque hemos hecho el juego precisamente pensando en los jugadores, no en sus carteras", nos cuenta Kevin, el diseñador del juego.

Los inicios

Pero antes de tener Nihilumbra listo había que preparar un buen caldo de cultivo y que se dieran las circunstancias adecuadas para que todo saliera bien. El desarrollo de videojuegos en nuestro país es una opción complicada para ganarse la vida, y eso lo sabían los chicos de BeautiFun desde el principio, hace aproximadamente un año y medio cuando comenzaron a trabajar en el proyecto cada uno desde casa con reuniones semanales que no les permitían avanzar demasiado: "Los inicios de BeautiFun Games fueron después de terminar el máster de videojuegos de la UPC. Íbamos haciendo quedadas varios de los que habíamos cursado el máster con la intención de hacer videojuegos por nuestra cuenta", recuerda Aniol. "Sí, cuando finalizamos el máster de videojuegos de la UPC, unos cuantos decidimos organizarnos para empezar a realizar pequeños proyectos de videojuegos que nos sirvieran para introducirnos en la industria. La idea era compaginar cada uno de nuestros trabajos y quehaceres cotidianos con el desarrollo de un juego para coger experiencia y analizar la viabilidad de crear posteriormente una empresa. Trabajamos desde nuestras casas, conectados por internet y haciendo reuniones semanales. Pero la idea no funcionó. El desarrollo de un videojuego es algo que requiere tiempo y



sistema:
iOS (futura versión Windows/Mac)
origen:
España
desarrolla:
BEAUTIfun Games
género:
Plataformas/Aventura
jugadores:
1
lanzamiento:
3 de julio de 2012
web:
www.beautifungames.com

Nihilumbra está pensado para plataformas móviles con pantallas táctiles, pero al mismo tiempo sabe aprovechar toda una tradición de videojuegos que viene desde hace muchos, muchos años...
La historia nos situa a los mandos de una extraña criatura que no acaba de tener forma definida y que se arrojada al vacío irremediablemente. Apropiándonos de algunos poderes tendremos que avanzar nivel tras nivel mientras evitamos enemigos y resolvemos pequeños puzzles que se basan sobre todo en el más que notable diseño de niveles. Los controles son muy sencillos, ya que se mezcla una suerte de botones táctiles (izquierda, derecha y salto), y la posibilidad de dibujar con nuestro dedo pequeñas franjas de colores que nos sirvan para emplear nuestros poderes.

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)





dedicación plena, así que compaginarlo resultó ser muy difícil", completa Lourdes, artista 2D dentro del equipo de BeautiFun. Lo que finalmente sucedería es que después de haber congregado a un buen número de interesados en el proyecto, cuando fue el momento de dar el paso hacia la profesionalización y crear una empresa, el equipo se redujo a cuatro integrantes que formaron el núcleo del estudio y al que se unió después otra artista 2D para echar una mano con los personajes y la animación.

Durante el máster, Pol y Kevin trabajaron juntos en su propio proyecto, quizás el germen de lo que se convertiría posteriormente Nihilumbra, y que fue bautizado con un sugerente nombre: 'The Creature'.

El juego, que puede ser descargado gratuitamente desde su web, nos coloca en el control de un bicho azulado en una mezcla de plataformas y puzles que ya deja entrever el gusto por el diseño de niveles y la personalidad de estos creadores. Aniol y Lourdes también se conocían de alguna manera, gracias a su colaboración en 'Once Upon a Night', otro proyecto del máster. Que todos provengan de la misma escuela y que antes de Nihilumbra ya hubieran trabajado juntos, quizás jugara en su favor a la hora de integrarse como equipo profesional, pero todo esto se quedaría en nada si no fueran auténticos jugones de toda la vida. Ocarina of Time, Super Mario 64, las aventuras gráficas, sistemas como Super Nintendo o MSX… todos forman parte del pasado de BeautiFun Games como nos cuenta Lourdes: "El primer sistema que me viene a la cabeza es MSX, que es uno de los primeros con los que empecé a introducirme en el mundo de los videojuegos y el juego de Pac-Man. También le tengo mucho cariño al ordenador Amiga en el que me empecé a viciar a los juegos de plataformas y descubrí The secret of Monkey Island. Luego mis padres me regalaron la Super Nintendo... ¡que tardes! Y flipamos en colores con la saga Donkey Kong. Y qué decir de Cube o PS3, ¡aish!, no acabaría nunca… También me enamoran The Legend of Zelda, Conker's Bad Fur Day, Tomb Raider o Brütal Legend". A Kevin le cuesta un poco más decidirse: "Intentar comparar juegos de épocas y géneros distintos es como intentar comparar un Ferrari con un koala. Puestos a decir juegos que me chiflen, intentaré mencionar alguno poco conocido, a ver si a alguien le cala la recomendación y lo prueba. 'Magic & Mayhem' (en España, 'Duelo de Hechiceros') es de lo mejor que existe. Vigilad si lo buscáis, porque tiene una secuela que no vale nada, ¡no os confundáis!" Para quien no lo sepa este título apareció en el 98 y es obra de Julian Gollop, creador de la más que popular saga X-COM.

La música, otro de esos pilares importantes en la creación de videojuego, posee un gran protagonismo en Nihilumbra. Las composiciones de Álvaro Lafuente se adaptan como un guante al ambiente del juego y no era la primera vez que trabajaba con Kevin: "Fue el responsable de la banda sonora de The Creature, por ejemplo. Tiene mucho talento y su música es muy buena, podríamos decir que es mi compositor fetiche, como Danny Elfman para Tim Burton. Espero seguir trabajando con él en el futuro así que, aunque no sea parte de BeautiFun, podéis dar por hecho que nuestros futuros juegos tendrán bandas sonoras a la altura de Nihilumbra, o mejores".

Precisión en los controles

Este gusto y fervor por los videojuegos se hace notar mientras probamos Nihilumbra. El acabado es notable, el desarrollo de los puzles genial, al igual que la curva de aprendizaje que nos va introduciendo los diferentes colores y sus usos poco a poco, para que los vayamos asimilando. Pero además ofrece algo al jugón más veterano, o aquel que busca algo distinto que le proporcione algo más que un poco de entretenimiento en los viajes del autobús como señala Kevin: "Soy 'gamer' y pensé: ¿dónde están los juegos para los que nos gusta disfrutarlos, meternos dentro de ellos y vivirlos, con su historia y con su todo? Así que llegué a la conclusión de que hacen falta más juegos así en iPhone". Lo bueno de este pasado que conecta directamente con los videojuegos, es que BeautiFun se ha preocupado por aspectos que por lo general pasan desapercibidos entre la mayoría de desarrollos que pululan en el enorme catálogo de dispositivos móviles. El control del protagonista se efectúa mediante una combinación de controles táctiles precisos y mínimos, y la posibilidad de pintar con nuestro dedo sobre la pantalla. El equipo reniega realmente de esos joysticks táctiles y para Pol "con pocos botones como en Nihilumbra, conseguimos un nivel de precisión adecuado para jugar cómodamente al juego. Además incorporamos otro sistema de control con acelerómetro para la gente que aún sea reticente a probar juegos por el joystick en la pantalla táctil. La pintura es una mecánica que va perfecto para un sistema como iPhone. Tocar donde quieres pintar parece la forma más intuitiva de hacerlo y realmente a los jugadores les encanta".

Llegar sin embargo a unos botones firmes y con respuesta no fue baladí. Según Aniol "trabajamos mucho en mejorar la experiencia de juego con botones táctiles. Nos encontrábamos cosas como que al ser controles táctiles el tiempo de reacción que hay entre que el jugador decide pulsar el botón y la respuesta del juego es más grande que usando un mando de consola. Por ejemplo, en las versiones iniciales del juego a muchos de los testers les pasaba que se caían al ir corriendo y saltar en el borde de una plataforma. De modo que decidimos permitir saltar durante unos instantes cuando el personaje está ya en el aire".

El juego también incluye una opción para utilizar el acelerómetro interno de estos sistemas, con el que cierto grupo de usuarios se sienten más cómodo en comparación con esos botones táctiles, pero Kevin se encarga de confirmar que el esfuerzo principal se ha vertido sobre esa combinación de botón táctil y 'pintar' directamente sobre la pantalla: "Nos exigimos encontrar una forma de hacer controles sencillos, intuitivos, precisos y cómodos, y... si al final no quedábamos satisfechos... buscaríamos otra solución. Si el juego tiene botones en la pantalla es porque, mediante mucho testeo y esfuerzo, conseguimos que funcionaran perfectamente; y lo hicimos gracias a decisiones como NO usar un joystick pudiendo tener una pequeña barra para moverse a izquierda o derecha, incluyendo UN solo botón en el lado derecho para que el jugador nunca necesite mover el pulgar de ahí para hacer otra acción, retocando la gravedad para hacer que el personaje caiga más despacio, o diseñando los puzzles de entrada, haciendo que fueran retos mentales, no de controles o de reflejos. Al haber conseguido estos controles tan precisos, hemos podido hacer lo que pretendíamos desde el principio: que puedas manejar al personaje y que, simplemente con tocar la pantalla, puedas pintar en cualquier momento, sin tener que abrir un 'modo pintar' o detener la acción".

Pero es que además los chicos de BeautiFun tenían muy claro desde el principio cómo querían que fuera el juego: "Todo lo básico estaba pensado al principio: los distintos mundos, los colores, los enemigos, la historia... después añadimos bastantes elementos, pero el resultado final es redondo y coherente gracias al hecho de que todo el juego estaba claro en la mente de todos los desarrolladores", nos apunta Kevin. Y es que cuando comenzó el trabajo allá por marzo de 2011, el equipo contaba con una historia para desarrollar y la firme intención de 'obligar' al jugador a 'pintar' sobre la pantalla como parte importante de la jugabilidad. Tras una serie de pruebas de la mecánica y algunas inconveniencias con el desarrollo para iOS, pronto tuvieron listo un prototipo que se convertiría en una beta jugable de principio a fin en navidades de 2011: "El proceso de producción de un juego para iPhone es el mismo que el de cualquier otro videojuego, pero hay que tener en cuenta una serie de características técnicas y de hardware, a las que en un principio nosotros no estábamos acostumbrados a tener (los otros proyectos que habíamos hecho eran para PC)".

La parte artística también estaba cubierta por Lourdes y Freya, que tras ponerse de acuerdo con Kevin, buscaban referentes para los personajes y escenarios, dibujaban cientos de bocetos y liberaban literalmente la imaginación para obtener esos personajes que pululan por los escenarios tratando de darnos caza: "Tras las charlas del equipo nos quedamos con las ideas que consideramos se adaptan mejor a cada uno de los elementos que aparecen en el proyecto y, ¡manos a la obra! Toca ponernos a dibujar conceptos. Cuando tenemos el material lo comentamos entre todos para ver si funcionarán o no en el proyecto. Hacemos correcciones si son necesarias y al final cuando se les da el ok, preparamos el material definitivo que se incorporará en el videojuego", apunta Lourdes.

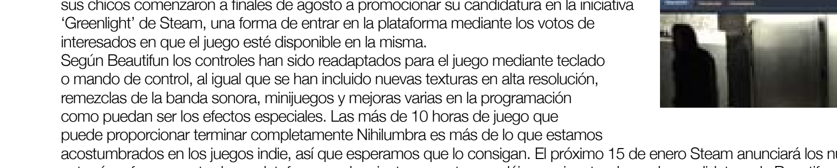
Inspiración divina

Aunque también hubieron cosas que se quedaron por el camino, por falta de tiempo y por problemas con la jugabilidad, ya que BeautiFun no quería complicarla demasiado. Así, por ejemplo, en unas primeras fases del diseño el protagonista podía agacharse con el fin de solucionar algunos puzles en combinación con el color azul. Tampoco pasaron el corte la inclusión de nuevos colores que permitirían al jugador crear campos magnéticos e incluso agujeros. Tras algunas pruebas de jugabilidad los desarrolladores los descartaron, aunque nos hubiera encantado probarlo. Pol además comenta que "por falta de espacio no podemos tener texturas de más alta calidad, aunque el nivel de detalle en iOS es muy bueno". No deja de ser curiosa también el casual parecido con algunas de las novedades introducidas por Valve en Portal 2: "Mucha gente

Técnicamente sobresaliente. Los gráficos están diseñados a mano y algunos sprites muy bien animados, sobre todo el de nuestro protagonista y el de algunos enemigos que nos recuerdan a las sombras vivientes de Heart of Darkness. Los escenarios van cambiando a medida que avanzamos de 'mundo', y las melodías se adaptan a los decorados, aunque en ocasiones nos hubiera gustado que esos ritmos con tanta parsimonia dejaran paso a otro tipo de temas.



También para PC y Mac en Steam



Tras el éxito logrado por Beautifun en su versión original para móviles, era lógico pensar que no se quedarían únicamente en este mercado y que aprovecharían la programación bajo Unity para portarlo también a ordenadores, ¿y qué mejor plataforma para tratar de darlo a conocer que Steam? La tienda online de Valve puede ser muchas cosas, pero es desde luego el mejor escaparate para llegar a todo el mundo. Dicho y hecho, Kevin y sus chicos comenzaron a finales de agosto a promocionar su candidatura en la iniciativa 'Greenlight' de Steam, una forma de entrar en la plataforma mediante los votos de interesados en que el juego esté disponible en la misma.

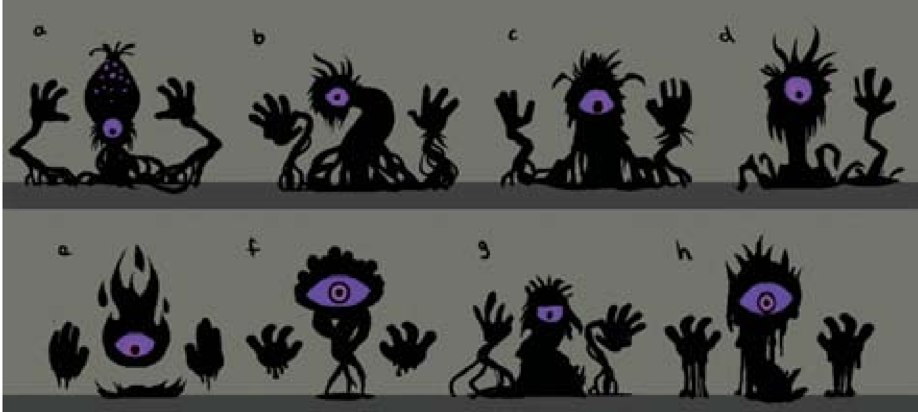
Según Beautifun los controles han sido readaptados para el juego mediante teclado o mando de control, al igual que se han incluido nuevas texturas en alta resolución, remezclas de la banda sonora, minijuegos y mejoras varias en la programación como puedan ser los efectos especiales. Las más de 10 horas de juego que puede proporcionar terminar completamente Nihilumbra es más de lo que estamos acostumbrados en los juegos indie, así que esperamos que lo consigan. El próximo 15 de enero Steam anunciará los nuevos juegos que entrarán a formar parte de su plataforma, y de mientras vosotros podéis seguir votando por la candidatura de Beautifn pinchando aquí: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=92974004

nos compara con Portal 2, nosotros ya estábamos haciendo el juego cuando salió y cuando vimos los geles nos quedamos flipando ya que era una mecánica muy parecida pero en 3D. ¡Ni que nos hubiéramos puesto de acuerdo!", y es que, salvando las distancias, Nihilumbra es cierto que basa prácticamente todo su potencial en el uso de estos colores para poder avanzar, pero más allá son juegos totalmente diferentes. Otras referencias del título de BeautiFun son sin duda Braid, Abe's Oddysee, Heart of Darkness o Prince of Persia, para los que pueden encontrarse referencias diseminadas a lo largo del juego a poco que nos fijemos bien, "incluso a Megaman, si los buscas lo suficiente (algunos son realmente sutiles)", como señala Kevin.

Pero más allá de estos referentes en los videojuegos, Nihilumbra bebe también de libros tan increíbles y evocadores como 'La Historia Interminable' de Michael Ende y su 'Nada' acechando continuamente, y por supuesto el alto componente filosófico que nos persigue durante todo el juego gracias a una voz narrativa que nos sume en un pesimismo profundo, pero que al mismo tiempo nos obliga a continuar hacia delante y no dejarnos la vida por el camino como explica Kevin: "El juego tiene un altísimo componente filosófico. La historia gira en torno a plantearse si merece la pena luchar por vivir, por prosperar, por crecer y aprender, si sabes que al final vas a desaparecer y no va a quedar nada de ti. Nihilismo puro y duro".

No es sólo eso, para Kevin, la appstore está saturada de juegos de aspecto y desarrollo excesivamente infantil que no aportan mucho, "queríamos traer algo nuevo, sorprendente y fresco. Y con este panorama... lo oscuro es claramente lo más fresco. La historia trata sobre la inevitabilidad de un destino aciago, por lo que todo lo que ocurra en el juego te debe recordar que te acercas poco a poco a tu perdición. Es una historia oscura, y la estética debe acompañarla". No deja de ser curioso en cualquier caso como a lo largo del juego el narrador nos recuerda que no somos nada, ni nadie, y que al final caeremos como los demás: "Aunque alguna gente se ha quejado, hay una razón para 'machacar' al jugador reiterando textos pesimistas todo el tiempo. La mayoría de gente que juega a juegos de iPad lo hace durante sesiones de cinco minutos, y hay días en los que les apetece leer texto y días en los que no. Por eso, la historia de Nihilumbra está segmentada en pequeños textos, que hacen que puedas comprender lo que sucede aunque solo leas una parte de ellos. Es por eso que los eventos importantes de la trama están explicados de muchas formas distintas y distribuidos a lo largo de distintos niveles. Además, para justificarlo, buscaba crear una especie de diálogo interno, como si los textos fueran los pensamientos del propio jugador. Normalmente cuando algo te preocupa, o te sientes culpable, tu cabeza se llena de ideas repetitivas, por lo que el texto sincroniza bastante bien con el jugador y consigue influir en lo que siente mientras juega".





Bocetos conceptuales. Gran parte del excelente trabajo de ambientación se debe a los originales diseños de los enemigos del juego, sus escenarios y por supuesto nuestro sombrío protagonista. Arriba teneís una muestra de los bocetos conceptuales del juego que luego se convirtieron en sprites.

Al final, resulta que Nihilumbra se abre poco a poco hueco entre el maremágnum de juegos que pueblan la appstore, con mucho esfuerzo, dedicación y algo de boca a boca, el título de Beautifun consigue destacar sobre el resto y aprovecha la relativa sencillez de desarrollar y publicar un juego en la plataforma de Apple para darse a conocer y dar su primer paso en el circuito comercial. Algunos integrantes del estudio como Pol, seguirán prefiriendo las consolas o el PC para disfrutar de los videojuegos, y otros como Aniol o Kevin consideran al iPhone como "una consola portátil táctil y sin botones, nada más". Viendo el resultado está claro que Nihilumbra está pensado y diseñado para el medio sobre el que corre, y al preguntar a Beautifun acerca de sus proyectos de futuro parece que no podremos esperar más que buenos proyectos, como nos cuenta Pol: "Aquí todos somos jugones, así que hacemos productos a los cuales a nosotros nos gusta jugar e intentamos llegar al máximo número de personas". Eso sí, sin olvidar tampoco sus raíces, y tratar de que el futuro juego contenga algún elemento de sorpresa, "A mí no me da la gana diseñar un juego si no tiene algún elemento que nunca se haya hecho antes. Así que esperad sorpresas y sobretodo, mucha calidad y diversión gamer a la vieja usanza", sentencia Kevin. Más claro agua…



¿Necesitas material retro?
Somos especialistas













Cupón de descuento válido hasta 31 de mayo de 2013, para compras superiores a 20€, en www.emere.es introduciendo la palabra "retromaniac" en el espacio cupón de la cesta de la compra. Más información en www.emere.es



Sock man

Sockman es un prometedor plataformas indie. Su orientación hacia la habilidad, el puzle, los saltos y las pantallas estáticas nos recuerdan a los primeros videojuegos. Tras probar la demo no pudimos aguantarnos y entrevistar a los chicos de 'Sockware'. *

En RetroManiac nos encanta encontrarnos con proyectos tan interesantes como este Sockman. Creado por un pequeño grupo indie y utilizando herramientas como Game Maker o PXTone, Sockman es un plataformas sencillo en ejecución pero difícil de dominar, como mandan los cánones de los videojuegos que nos gustan a nosotros y a vosotros. Los gráficos, sencillos pero dotados de una personalidad innegable y un carisma y gusto por el pixel que nos ha calado hondo, son sólo la carta de presentación de este prometedor juego que llegará probablemente este año 2013 a vuestros ordenadores. Por detrás hay un gran trabajo de planificación, diseño de niveles y ajuste de la jugabilidad que podéis probar ya gracias a la demo disponible. Pero como en RetroManiac siempre queremos saber más, hemos hablado con Chema Cobas de Sockware para que nos cuenta algo más de su 'criaturita'

¡Saludos!. En primer lugar, muchas gracias por contestar a nuestras preguntas. Para empezar la entrevista, nos gustaría saber algo más sobre vosotros: quién está detrás de Sockware, cuántos conformáis el equipo, cómo os conocisteis….

Chema: Pues en primer lugar os contesto que ¡muchísimas gracias a vosotros leñe! Sockware lo formamos Miguel Rodríguez (programador), Javi Domínguez (arte y diseño) y yo, Chema Cobas. En principio empecé yo solo. Enseñé a Javi un par de fases que tenía y le gustó tanto la idea que decidimos desarrollarla juntos. Javi y yo nos conocemos desde hace años. Tantos, que ya sentimos un asco mutuo difícil de disimular. Miguel se incorporó hace bien poquito para ayudarnos en las labores técnicas. Le conocemos poco, pero Javi y yo cogemos confianza rápidamente y seguro que no tarda mucho en profesarnos el mismo asco del que te hablaba. Entonces seremos un equipo en perfecta armonía.

Aunque visualmente parezca un título simple, imaginamos que lleva un importante trabajo detrás. ¿Cuánto tiempo os llevó la concepción del mismo? ¿Qué podemos esperar de él?

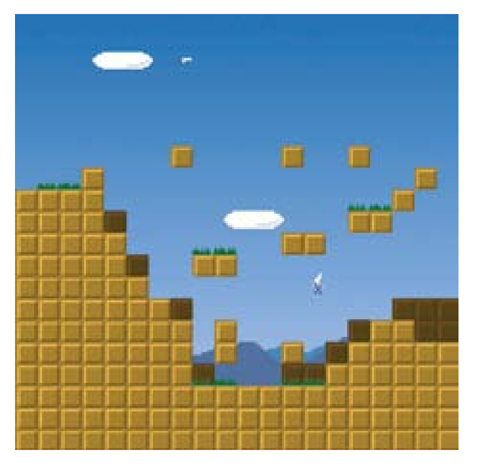
Chema: La idea surgió un duro domingo de resaca que tuve. Tal cual. Por eso nuestro protagonista fontanero se llama Domin Domínguez. Y por eso recomiendo a todo el mundo que eviten las resacas y se mantengan borrachos todo el día.

Hablando en serio ya, tenía claro que quería hacer un juego a la vieja usanza. Lowres, argumento surrealista, difícil, muy difícil y sobre todo con un gameplay muy dinámico y sencillo. Sockman tendrá tres mundos diferenciados con unas 10-15 fases cada uno, sus respectivos final boss y fases secretas. En total alrededor de las 50. Pero lo cierto es que las ideas no paran de brotar, así que seguramente el número de fases aumentará en la versión final. Que esperemos, salga a lo largo de este año.

Las influencias de juegos de plataformas como Donkey Kong, Super Mario Bros o Manic Miner son evidentes. Imaginamos que seréis grandes fans de las sagas antes mencionadas, ¿verdad? ¿Han influido mucho vuestros gustos en la creación del título?

Chema: Por supuesto. Somos lo que comemos ¿no?







Yo me crié con un CPC6128 y Javi con un Spectrum. De Miguel no te puedo hablar, pero sé que colecciona consolas, así que te puedes hacer una idea. Todo esto termina por salir de una u otra forma cuando creas algo. Es como una impronta que queda en ti y en todo lo que haces.

En vuestra página web hay una pequeña descripción de la historia de Sockman. En ella se destila surrealismo y humor a partes iguales. Incluso habéis realizado una versión de Mr. Sandman con gran maestría. ¡Sois unos cachondos!

Chema: Creo que la industria del videojuego está sufriendo sus propias consecuencias y ahoga lentamente la libertad creativa. Los desarrolladores independientes no tenemos ese tipo de problemas, tenemos otros muchos, pero podemos escupir una idea y materializarla, con más o menos penurias, sin que sufra ninguna alteración o se quede guardada en un cajón porque "esa mierda no vendería una ídem". Por eso con Sockman estudiamos todas las ideas que se nos ocurren. Si alguna funciona, a la cazuela.

Por lo que se ve, parece que el calcetín tiene gran importancia en la historia. Habladnos un poco de ello, por favor. ¿De dónde narices sacáis todas estas ideas?

Chema: Lo cierto es que primero nace el personaje y luego la historia. Haciendo pruebas y bocetos de personajes vi que uno de ellos parecía tener un calcetín en la cabeza. Como comprenderás, un tío con una prenda íntima embutida en el cráneo da muchísimo juego y las ideas van surgiendo prácticamente solas.
El calcetín perdido dará mucho juego en la aventura, claro. No sólo tendremos que encontrarlo y atraparlo, que es el objetivo principal del juego. También nos planteará retos como si fuera un NPC más y provocará tantas situaciones absurdas como cervezas nos hayamos tomado el día anterior. Tenerlo por seguro.

Para el desarrollo del juego habéis trabajado con el programa GameMaker. ¿Qué tal es? ¿Habéis encontrado problemas para conseguir lo que queríais? ¿Estáis satisfechos con el resultado?

Chema: Exacto. Nos decantamos por GM porque Javi y yo no somos programadores experimentados, así que en un primer momento, cuando no teníamos a Miguel en el equipo, tuvimos que echar mano de una herramienta medianamente potente que nos permitiera materializar la idea sin tener muchos conocimientos. Pero la realidad es bien distinta y al final tienes que aprender a picar código como todo hijo de vecino. Lo que sí os puedo decir es que cuando quieres hacer algo, lo realmente importante es echarle ganas. La herramienta sólo es un medio.

Aunque el juego esté disponible inicialmente para PC, consideramos que este juego sería perfectamente apto para otras plataformas, como móviles o sistemas similares. ¿Habéis pensado en ello?

Chema: Claro. Es una de las ventajas de la nueva versión de GM. Permite exportar a HTML5, Mac e incluso iOS o Android. No sé si será factible sacar una versión para móviles debido a la precisión y dificultad que demanda nuestro gameplay, pero es algo que estudiaremos. Lo que sí tenemos claro es que queremos portar Sockman tanto para web como para Mac.

Una vez acabado Sockman, ¿cuáles son vuestros próximos proyectos?

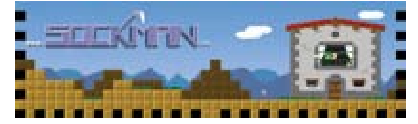
Chema: Tengo algunas ideas orientadas principalmente al multijugador. Al multijugador local, de hecho. Creo que ya ha quedado bastante claro que somos alumnos de la vieja escuela y si con algo nos divertíamos de pequeños era jugando con los amigotes, bocatas de Nocilla presentes, a títulos como Worms, los primeros Fifas, Mario Kart, Mario Party, Micromachines o Super Skidmarks. Es un aspecto muy importante que también se está perdiendo. Ya tengo algunos bocetos y he hecho algunas pruebas. Y os puedo asegurar que será muy divertido y apestará a retro desde bien lejos.

Por lo que parece, estamos asistiendo a un importante resurgimiento del desarrollo de videojuegos en España y con títulos muy interesantes para multitud de plataformas, ya sean clásicas como actuales. ¿Cómo lo veis vosotros?

Chema: De la industria internacional prefiero no hablar. Pero si os referís al underground, al tema indie, estoy totalmente de acuerdo. Tanto a nivel nacional como internacional la cosa está muy calentita. Aquí tenemos a Locomalito sin ir más lejos. Un referente de las ideas y del espíritu que nosotros queremos transmitir en nuestros juegos. De hecho, Javi y yo somos fervientes admiradores de Locomalito y Gryzor87. Hydorah nos tiene enamorados y su manera de terminar los juegos, ese aire y espíritu que les imprime, nos parecen simplemente soberbios. Por otro lado, es un verdadero placer estar viviendo la explosión de creatividad y producción que vive el mundo indie actualmente. Como os decía, cuando no hay nadie que condiciona o cuestiona las ideas, aparecen verdaderas obras de arte.

Si queréis contaros algo más adelante, ¡es vuestro momento! Muchísimas gracias por vuestra atención y mucha suerte con vuestro proyecto.

Chema: Muchísimas gracias a vosotros por darnos la oportunidad de hablaros un poquito de Sockman. Añadir que dentro de poco subiremos una versión demo definitiva con el sistema de salvado implementado, algunas mejoras fruto del feedback que estamos recibiendo y varios bugs corregidos. Será la última versión pública antes de lanzar la versión completa este mismo año. ¡Estad atentos!



sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Sockware
género:
Plataformas
jugadores:
1
web:
http://www.sockman.es

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)



arcade game studio

Entrevistamos a Bruno R. Marcos, creador de una prometedora herramienta con la que desarrollar de manera muy sencilla tus propios videojuegos de factura arcade.



¡Propósito de nuevo año! Crear nuestro propio y humilde videojuego. Y es que desde tiempo inmemorables los desarrolladores han puesto en nuestras manos diversos programas para ayudarnos a crear nuestros propios juegos. Con mayor o menor fortuna, títulos tipo SEUCK, STOS (¡lo bien que nos lo hemos pasado con el Atari ST!), AMOS para Amiga, Klik and Play, Multimedia Fusion, los geniales DIV de Hammer y sus derivados posteriores, Dark Basic... ¡incluso aquel genial 3D Construction Kit! A todos los no profanos, que no tenemos ni idea de programar, estas utilidades nos proporcionaban horas y horas de diversión tratando de hacer que unos sprites más o menos definidos se movieran por la pantalla satisfaciendo de esta manera nuestras inquietudes.

Últimamente el panorama de la creación de videojuegos en la escena indie está copado por frameworks que funcionan en Flash o Unity, o por el excelente Game Maker, pero hete aquí que un desarrollador de la tierra nos presenta su estupendo 'Arcade Game Studio', un potente programa que como su nombre indica, está orientado a la creación de videojuegos arcade ochenteros tipo Pac-Man, Commando o Ghosts'n Globins. con una concepción más similar a aquellos primeros STOS o AMOS, el programa de Bruno nos dejará importar nuestras propias bibliotecas gráficas y sonoras, configurar la lógica del juego basándose en seis géneros predefinidos y empezar a mapear nuestros niveles como más nos gusten.

Aún en fase beta y sin estar disponible para el público en general, el potencial de ARGS es muy alto, no hay más que echarle un vistazo al título publicado por el propio Bruno programado con su herramienta, el magnífico Maximus Action Carnage, una suerte de MERCS, así que decidimos hablar con Bruno para que nos cuente de primera mano cómo se las ingenió para crear el programa y cuáles son sus planes de futuro. ¿Quizás un buen propósito de inicio de año sea crear tu propio videojuego?

¡Hola Bruno! En primer lugar, felicitarte por tu trabajo, realmente impresionante, tanto las producciones anteriores como este nuevo Arcade Game Studio en el que estás enfrascado últimamente. La primera pregunta es de rigor, háblanos un poco de tí por favor.

Bruno: Pues de mi decir que soy uno de esos que se quedó maravillado la primera vez que vio un microordenador, y estoy hablando de hace mucho tiempo. Fue un Dragon 32 que vi en casa de un primo mío allá por 1982. Por entonces tendría yo unos 8 años y a partir de ese momento tuve claro que me quería dedicar a eso de la informática. Luego vino la época del Spectrum ZX y el Amstrad, con lo que terminé de consolidar esa opinión. Estudié informática en la universidad de Sevilla, y al acabar empecé a trabajar en empresas del sector, pasé cuatro años en INDRA, gran parte en Madrid donde aprendí a trabajar en grandes proyectos, el uso de metodologías, calidad, desarrollos, plazos de entrega, presentaciones…, vamos, nada que ver por lo que estudié informática en un principio, pero que indiscutiblemente ahora lo veo como una experiencia básica e indispensable para emprender cualquier proyecto informático. Actualmente vivo en Sevilla y trabajo como freelance con empresas de marketing para el desarrollo de distintos proyectos informáticos como puedan ser tiendas online, aplicaciones web, o administradores para gestión interna y bases de datos, un poco de todo, vamos.

Felizmente casado y con tres niños (actualmente de uno, dos y tres años) no puedo pedir más, bueno o quizás sí, y es que entre tanto, pueda seguir encontrando el tiempo para realizar la idea por la que me dediqué a esto de la informática… hacer juegos.

Interfaz retro. Puede que los primeros momentos frente a Arcade Game Studio se os hagan un pelín cuesta arriba, pero una vez sepáis controlar el interfaz mediante los clicks de ratón y los accesos directos del teclado todo será pan comido. Ahora bien, sin que pongáis de vuestra parte imaginación, dedicación y buen hacer, ¡ningún programa obrará maravillas!, así que lo de crear un videojuego divertido y con aspecto de clasicazo ya será cosa vuestra. Lo dejamos en vuestras manos...



¿Por qué un software para crear videojuegos? Cuéntanos como te embarcaste en esta titánica tarea tú sólo y en que otro software te inspiraste.

Bruno: Todo empieza hará un año más o menos, cuando tuve la suerte de disponer de más tiempo libre y aproveché entre otras cosas para volver a programar juegos, ya que no siempre he podido. Si veis los que he desarrollado anteriormente, veréis que hay un salto de seis años desde mis primeros juegos de Star Wars allá por el 2004 al siguiente. A finales de 2011 tenía tantas ideas en la cabeza de distintos juegos que no sabía por cuál empezar así que se me ocurrió (y también me propuse como reto) crearme una herramienta con el que poder hacer la mayoría ya que muchos ya de ellos los quería hacer con una estética arcade de los salones recreativos de los 80, que fue la que viví en mi niñez, alucinando con juegos como Commando, Ghosts 'n'goblins o Gun. Smoke.

Poco a poco fue cogiendo forma y me pareció que compartir la herramienta de alguna manera podría hacer que aparecieran nuevos 'clásicos' arcade, así que de forma paralela cree arcadegamestudio.com y su contenido.



¿En qué se diferencia ARGS de otros programas actuales? Por cierto, una curiosidad, ¿en qué lenguaje está programado?

Bruno: La principal diferencia que hay con respecto a otros programas es que ARGS (y lo llamo así en su forma corta y no AGS porque podría crear confusión con otro programa ya existente también para crear juegos, el –Adventure Game Studio-) es exclusivamente para crear juegos arcade de los géneros típicos de los 80, esto quiere decir que su estética retro-pixelada, filtros CRT no amigables, controles básicos y mecánicas de vieja escuela están hechos adrede, y esto es una cosa que creo que no todo el mundo entiende, ya sea porque no le ve sentido en la oferta de ocio actual o porque simplemente no han vivido esa época. Mi intención no es y nunca ha sido competir con ninguna de las herramientas que hay en el mercado, las cuales son de lejos mucho más versátiles que la mía, con mi programa es imposible hacer un juego como Angy Birds por ejemplo, por lo que no hay comparación posible.

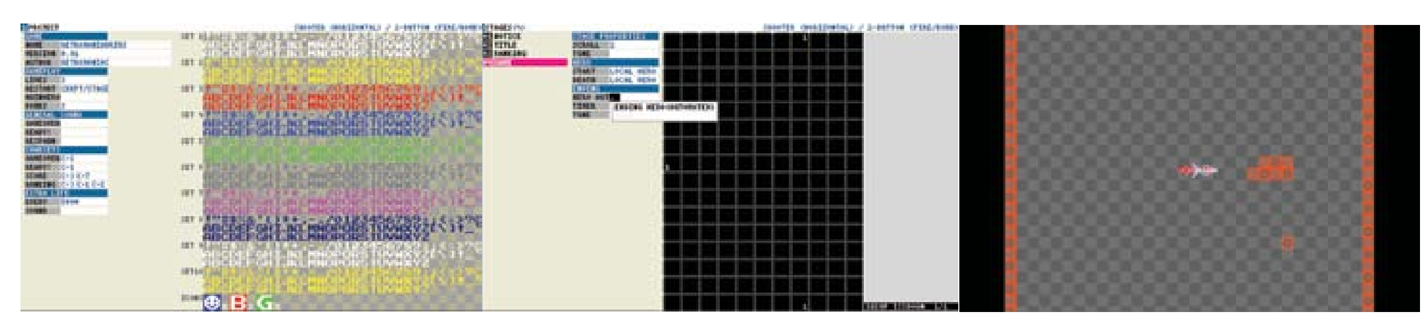
Está programado en GML y C++, por lo que sí, utiliza como engine el Game Maker, que aunque tiene sus carencias me parece una herramienta muy cómoda con la que trabajar y que gracias a la posibilidad de utilizar otros lenguajes se puede extender para hacer desarrollos bastante profesionales.

Es un trabajazo enorme. ¿Todo es tuyo? Desde el diseño del programa, pasando por la fase de programación, creación de la ayuda, tutoriales, gráficos... ¡Guau!

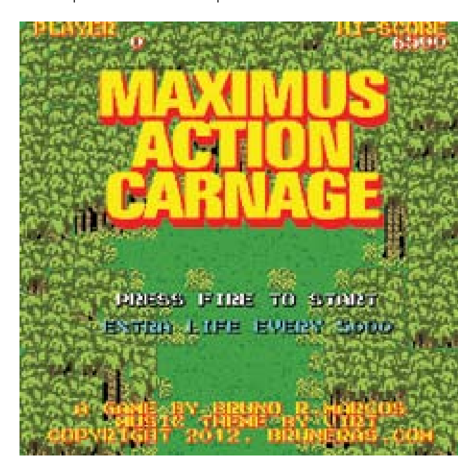
Bruno: Sí, todo lo he desarrollado desde cero, creo que mi trabajo como Project Manager me ha aportado la experiencia para usar una buena metodología para proyectos de este tipo, pero lo que es más importante, y es que lo hago por hobby por lo que no hay presión de plazos de entrega, etc.

Hemos podido probar la beta y a fe que nos encantó lo que vimos tal y como explicamos en nuestras impresiones con el programa. Es cierto que al principio puede hacerse algo complicado, pero gracias a los tutoriales y la fantástica ayuda que estás preparando parece que sacarle jugo será cuestión de proponérselo un poco...

Bruno: No os quito la razón, lo más seguro es que cualquiera que use el programa por primera vez y sin haber mirado un poco la ayuda no tenga ni idea de por



El proceso de creación. A la hora de crear vuestros juegos tendréis que seguir una serie de pasos que siempre se repiten. Lo primero es tener obviamente una idea que se acerque a la tipología de juego arcade clásico, es decir, shooters, plataformas, run'n guns... La herramienta de Bruno es muy sencilla de utilizar una vez que nos hacemos con su interfaz retro, pero debemos tener en cuenta que obviamente posee limitaciones y es un programa orientado a la creación de determinado tipo de juegos.
Teniendo claro que es lo que queremos hacer, es hora de crear un escenario base sobre el que trabajar. En nuestro caso hemos seleccionado la opción de shooter horizontal, y hemos empezado a disponer las normas básicas que regirán nuestro juego, como son el tipo de scroll, número de fases, vidas, movimiento de nuestro personaje...
En las siguientes pantallas deberemos cargar nuestro set de sprites, que son los objetos que 'decorarán' los niveles. Estos sprites deben seguir una serie de especificaciones que Bruno deja muy claro en sus tutoriales y documentos de ayuda. Los sprites pueden ser creados por vosotros mismos con algún programa de dibujo (es lo más divertido), o bien cogerlos de algún título ya existente (¡no mola tanto!). Una vez cargados en el programa ya podemos empezar a definir sus propiedades y a situarlos en el escenario como veis en la última pantalla con nuestra prueba.



donde empezar, y eso si el aspecto retro del interface no le echa 'pa'tras'. Pero ahí es donde empieza el verdadero sentimiento por crear juegos arcade.

Una de las características del programa sobre la que más incides es su sencillez de manejo. ¿Hacia quién va dirigido Arcade Game Studio? ¿Qué nociones dirías que son necesarias para alguien que intente crear un juego con tu herramienta?

Bruno: Pues va dirigido principalmente a gente que ha vivido la época dorada de los salones recreativos y que en un momento dado hayan querido hacer su propio juego arcade. Esto no quiere decir que no sea para gente más joven que quiera hacer su propio juego arcade, pero lo más probable es que lo encuentren demasiado retro o desfasado de su tiempo, y esto creo que se puede ver más claro con una analogía: Si imaginamos que existiera una herramienta de este tipo para hacer juegos para el Amstrad CPC pues todo el mundo tendría claro quien lo usaría y quien jugaría a sus juegos, ¿verdad?, con esto digo que incluso un poseedor de un Spectrum ZX de la época no esté interesado en él, pues si esto lo extrapolamos a los arcades de los 80 pues tenemos claro a quién no le importaría hacer el esfuerzo por aprender la herramienta.

Su sencillez se basa en el principio de que no necesita programación alguna y que todo está muy automatizado dejando el desarrollo del juego centrado en el diseño de las fases y el comportamiento de los actores que se aprende con la práctica, aunque si es cierto y esto puede ser su mayor desventaja, que para crear juegos originales será necesario saber diseñar tus propios spritesheets y fondos, una labor artística que no a todo el mundo le gustará.

Maximus Action Carnage es una fantástica carta de presentación para ARGS. Esta especie de clon de juegos como Commandos o MERCS está realmente bien realizado, es muy jugable ¡y difícil! Como los arcades de toda la vida vamos.

Bruno: MAC está realizado en unas tres semanas, lo que es el juego en sí con el editor ARGS me ocuparía una semana a lo sumo, ya que al conocerla perfectamente pues fue muy sencillo, el juego sólo tiene seis fases verticales y el comportamiento de los enemigos es muy básico aunque pueda parecer lo contrario.

¿Qué fue lo más complicado?

Bruno: Lo que más tiempo me llevo fue dibujar los actores, para lo cual utilizo el editor de sprites del Game Maker para la animación y luego los copio+pego en una plantilla con el Paint de Windows, aunque también es cierto que muchos de ellos los tenía hecho de hace tiempo pues ya andaba pensando que algún día haría un juego en plan Commando.

Entonces, ¿alguien como yo, con ligeras nociones de como se crean los videojuegos podría llegar a nivel similar? :)

Bruno: ¡Por supuesto, y mejorarlo sin problemas!, siempre que se tenga claro cuales son los límites de ARGS y no querer hacer algo para lo que no esta diseñado.

Aparte de funcionar como ejemplo de lo que se puede lograr con ARGS, MAC es un grandísimo título por si mismo. ¿Por qué escogiste este género en particular? Por aquí estamos deseando crear un sencillo shoot'em up como los de toda la vida...

Bruno: Commando junto con Gun.Smoke son los juegos que más me han gustado de las recreativas y de hecho, alguna que otra vez me echo una "partidita" con el MAME.

El programa aún está en fase beta, y en estos momentos no se puede descargar por el público ¿Cuándo crees que estará listo para que el ansioso diseñador de videojuegos que todos llevamos dentro se tranquilice?

Bruno: Pues lo cierto es que no lo sé, quité la descarga de la versión beta 0.227 porque estaba un poco obsoleta en el sentido que por ejemplo MAC no se podría haber hecho con ella y contenía fallos importantes, de hecho esa era su finalidad, era una beta para testar y depurar.

Todavía no he decidido si colgaré una nueva beta, el programa final, o finalmente decido no publicarlo y lo guardo como una herramienta propia como era inicialmente mi intención.

Por cierto, de momento parece que estará disponible sólo para Windows. ¿Crees que sería posible portarlo a otros ordenadores como Mac o Linux?

Bruno: En principio no contemplo esa posibilidad aunque sí estoy estudiando la manera de hacer funcionar el archivo generado con ARGS en plataformas móviles ya sea Android, iPhone o Windows Mobile.

Bueno Bruno, eso es todo. Si quieres comentar algo más a nuestros lectores adelante. Muchísimas gracias por tu tiempo y esperamos que Arcade Game Studio consiga el éxito que se merece.

Bruno: Nada, gracias a vosotros por haceros eco de mi trabajo y me alegra ver que hay gente que se siente identificada con él.

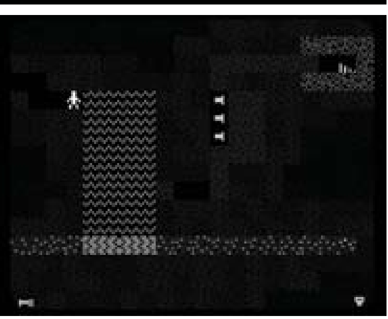
Los 'actores' de nuestro juego: Una de las partes más importantes de nuestro juego serán los denominados 'actores', todos esos personajes (protagonista, enemigos, items...) que pulularán por los niveles una vez terminemos el juego. En esta pantalla podemos definir todas sus propiedades, desde que gráfico corresponde a que tipo de movimiento, hasta si se trata de un enemigo que nos disparará según nuestra situación en pantalla, o si tan solo es un elemento ornamental, como pudiera ser una roca del escenario, unos árboles en nuestro camino, etc.





Bruno R. Marcos, 'Bruneras' en la red, lleva bastante tiempo desarrollando sus propios programas y videojuegos compartiéndolos en su web con el resto de mortales.
Si visitáis su página encontraréis un buen puñado de juegos gratuitos que están esperando a que los descarguéis y disfrutéis con ellos. Hay títulos inspirados en el universo Star Wars, como 'Star Wars: The Battle of Endor', otros clones de Sensible Soccer realmente atractivo, como es 'Soccer World Cup 1986-2010 Series', con el que podréis jugar campeonatos del mundo desde Méjico 86 hasta Sudáfrica 2010, o el más reciente 'Maximus Action Arcade' del que Bruno nos habla en la entrevista ya que ha sido creado íntegramente mediante Arcade Game Studio.





Sin embargo, el juego que quizás hizo que el nombre de Bruno saltara a la palestra fue 'Cavenaut', un juego de acción y aventuras que se ganó el respeto de toda la comunidad indie y que incluso ha sido considerado por Terry Cavanagh (VVVVVV) como uno de los mejores títulos indie de 2012.

En Cavenaut tomaremos el papel de un espeleólogo de renombre, viajamos a las recónditas montañas de Perú tras conocer que han comenzado a aparecer unas extrañas marcas de las que nadie sabe nada. Armados con nuestra linterna nos internaremos en este curioso mundo pixelado de grises y luces traicioneras que parecen sacadas de un arcaico cartucho de Atari. No os dejéis engañar por las apariencias. Cavenaut ofrece un reto indiscutible gracias a un diseño muy trabajado de sus niveles, una dificultad alta que podrá hacer que desesperéis, y un halo de misterio y buen hacer que solo los buenos productos transmiten. Muy recomendable.

web: www.bruneras.com

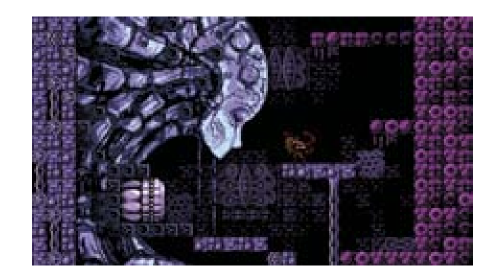




Con el año nuevo hay muchas esperanzas de encontrarnos videojuegos independientes más que interesantes. 2013 puede ser el año de salida de **Owlboy** o **Super Time Force** por ejemplo, pero más allá de títulos que nos son conocidos nos encontramos con proyectos más o menos avanzados que ciertamente inspiran mucha confianza. A continuación RetroManiac os deja un pequeño listado con esos juegos que seguiremos con atención desde este mismo mes de enero. ¿Preparados?

Y ADEMÁS...

Aparte de los juegos que os destacamos un poco más abajo, hay muchos más títulos que merecen la pena que les sigamos atentamente: Cube World (Wollay); Barkley 2: Revenge Of Cuchulainn (Tales Of Game's Studio); Apotheon (Alientrap); STASIS (Christopher Bischoff); Gunpoint (Tom Francis); Radio The Universe (6e6e6e); Brave Earth: Prologue (Michael "Kayin" O'Reilly); Mercenary Kings (Tribute Games); Tiny Barbarian (StarQuail)...



AXIOM VERGE
Sistema: Windows, Xbox 360
Desarrollador: Tom Happ
Web: www.axiomverge.com

Tom Happ es un diseñador de videojuegos con cierto trasfondo en la elite de los videojuegos comerciales. Sin embargo, y siempre que no está trabajando para Petroglyph Games se dedica a Axiom Verge, su personalísimo proyecto indie para Xbox 360 y Windows. El juego es otra especie de Metroidvania con un fuerte cariz de exploración, aventura y por supuesto acción. Según Tom los diseños, banda sonora y todo el guión están completamente terminados, así que ahora mismo se encuentra en labores de programación. Tiene buena pinta.

THE ICONOCLASTS
Sistema: Windows
Desarrollador: Joakim Sandberg
Web: www.konjak.org

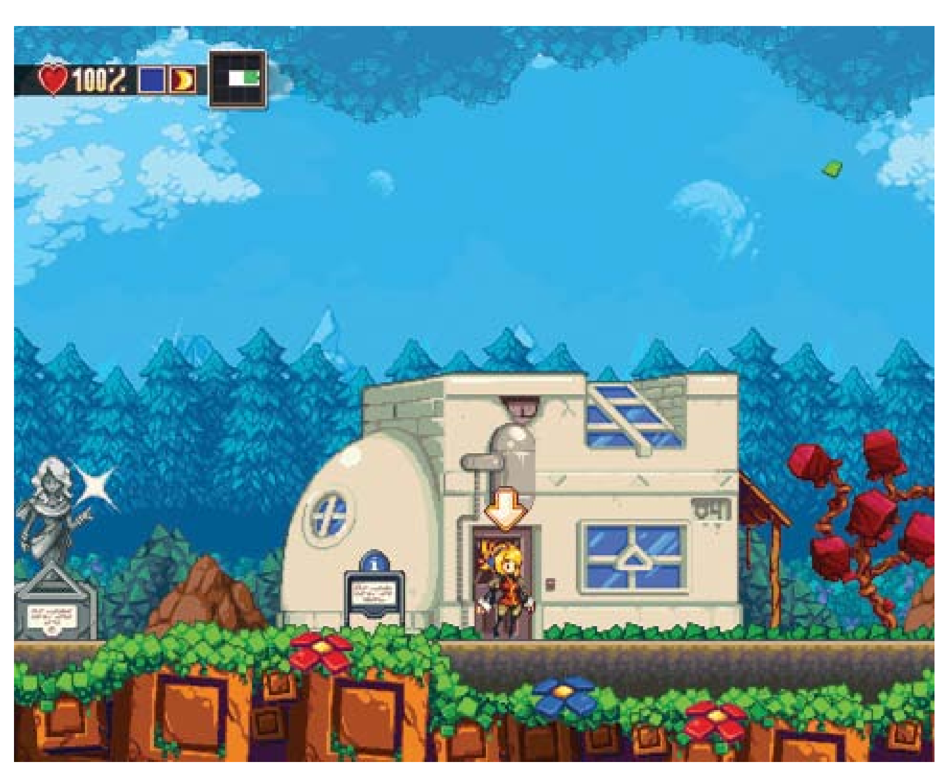
Hay tipos que son unos genios y Joakim Sandberg es uno de ellos fuera de toda duda. Con una gran mano para los gráficos pixelados y las paletas vibrantes, Joakim se curra sus juegos completamente sólo de punta a rabo. Se encarga de la programación, el diseño y las músicas con un resultado realmente espectacular. El último juego en el que lleva embarcado ya unos años tras varias pérdidas de motivación, es un plataformas de acción y puzles de vieja escuela realmente apetecible.

Desde su web podéis descargaros un par de versiones alpha para haceros una idea de lo que se cuece.

THE UNDERSIDE
Sistema: Windows
Desarrollador: Insignificant Studios
Web: www.superfundungeonrun.com/insignificantstudios/about.php

Los juegos tipo Metroid siempre son bienvenidos, y si además toman prestado la estética de bombazos como Cave Story entonces enarcaremos aún más la ceja para no perder ni un detalle. Durante los últimos años The Underside ha estado 'durmiendo', pero parece que el autor por fin se ha puesto las pilas y quizás podamos ver avances significativos en las siguientes semanas. Una de sus promesas más atractivas radica precisamente en el desarrollo, muy centrado en una historia absorbente (siempre según el autor) que nos llevará hasta el final. Veremos…

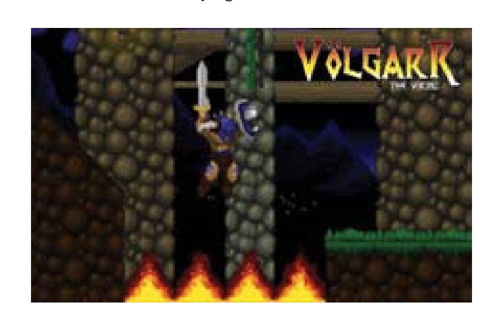






TOWERCLIMB
Sistema: Windows
Desarrollador: Davioware
Web: www.davioware.com/towerclimb

Lo más atractivo de TowerClim no son sus gráficos fuertemente inspirados en los 16 bits de la consola de Nintendo, en su banda sonora repleta de fanfarria que también os recordarán aquellos vetustos cartuchos, sino el carácter plataformero con alto nivel de dificultad pero al que siempre volveremos por puro masoquismo. Los gráficos pixelados contribuyen efectivamente a darle ese aura retro que el juego necesita, pero esto se quedaría en nada si el juego no fuera divertido y desafiante, y TowerClimb lo es, desde luego, gracias a sus escenarios 'random' y a la medida jugabilidad. Si reservàis el juego aportando una pequeña cantidad, recibiréis además a cambio una demo del juego.



VÖLGARR THE VIKING
Sistema: Windows, Ouya
Desarrollador: Crazy Viking Studios
Web: www.facebook.com/CrazyVikingStudios/info

Cuando nos enviaron una nueva nota acerca de un proyecto 'kickstarter' para un videojuego pensamos como de costumbre: "Otra vez lo mismo, a dejarnos la pasta en un proyecto que no irá a ninguna parte…", pero no, lo cierto es que en esta ocasión el planteamiento nos atrajo desde el principio. Volgarr es un juego de acción plataformero con toques muy arcades que parece sacado de los mediados de los 90. Con un diseño muy retro y un desarrollo realmente clásico, algunos detalles modernos e inspiración vikinga, esperamos que Volgarr se convierta en nuestro próximo Rastan…

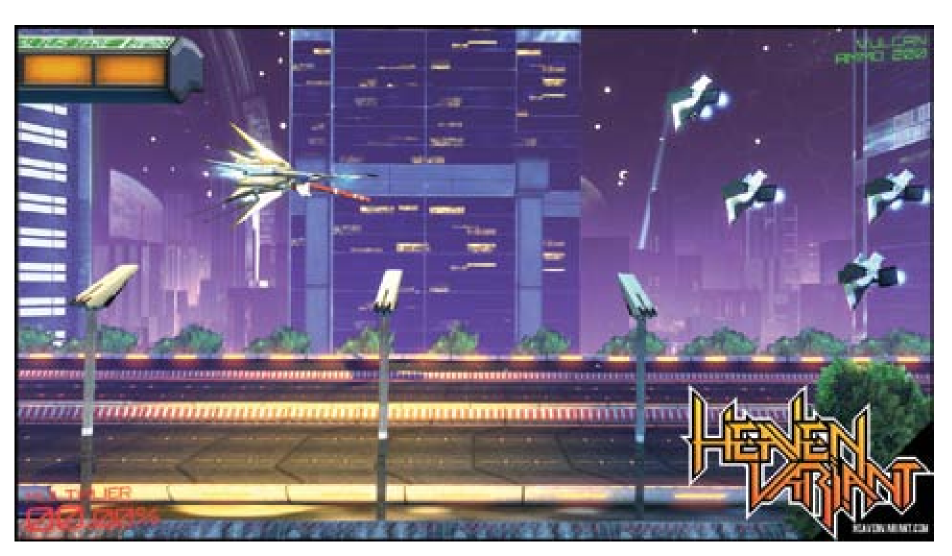
HEAVEN VARIANT
Sistema: Flash
Desarrollador: Zanrai Interactive
Web: http://zanrai.com/heavenvariant

No es ningún secreto que seamos unos declarados amantes de uno de los géneros más venerables de los videojuegos. Por eso seguimos con mucha atención el desarrollo de Heaven Variant, una especie de Eihander a lo indie con un aspecto gráfico y unos diseños realmente atractivos que se apoya en los cánones más clásicos de los matamarcianos: Avanzar eliminando bichejos espaciales y punto. Ni millones de balas llenando la pantalla, ni complicados sistemas de puntos. Nuestra única duda radica en el control ya que el autor ha estado 'coqueteando' con la posibilidad de combinar teclado y ratón, además de un sistema de armas extravagante, algo que desde aquí condenamos profundamente. ¡No lo estropee señor!



NEW GAME+
Sistema: Windows, Mac
Desarrollador: Superflat Games
Web: www.superflatgames.com

No sabemos muy bien que esperar de la siguiente producción de Jasper Byrne. Sus juegos suelen resultar notables, con un buen acabado y muy jugables, ahí está el último Lone Survivor, pero los altibajos de este diseñador nos vuelven locos. New Game+ fue anunciado en verano y las expectativas rápidamente subieron al ver las primeras imágenes de lo que parecía ser una especie de RPG aventurero con algo de estrategia y mucha exploración. Sin embargo, en noviembre del año pasado Jasper anunciaba que cancelaba el juego porque era excesivamente ambicioso y estaba claro que él sólo no podría completarlo. Tras unos días de reflexión parece que se lo ha pensado mejor y de nuevo vuelve a estar en producción con energías renovadas a tener de las nuevas capturas liberadas en su web. En fin, estaremos atentos, aunque no esperamos un lanzamiento a corto plazo...



RAMBROS
Sistema: Windows
Desarrollador: Paul Greasley
Web: www.rambros-game.com

Todo lo que huela a Metal Slug atrae nuestros deditos. Quizás Rambros no es realmente lo que puede denominarse un run'n gun al uso, pero parece que las influencias están ahí, dentro del juego. Una especie de mezcolanza entre el propio juego de Nazca, Megaman, Contra o Cave Story con una embutida en una historia que alargará aún más si cabe la sombra de los Estados Unidos. Mucho humor parodiando películas de los 80 basadas en los héroes que nunca caen, y un modo para dos jugadores que promete ser la pera (limonera), son muchos atractivos como para que le volvamos la vista.



* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)















La inserción de estos anuncios ha sido gratuita



¡Hasta el siguiente número!